Lemegeton

Clavicula Salomonis Regis



La Clave Menor del Rey Salomon

Traducida del Ingles al Español

Anno Domini 2016

Frater Alastor

Lemegeton

CLAVICULA SALOMONIS REGIS

La cual contiene todos los Nombres, Oficios y Órdenes de todos los Espíritus con los que él conversó, con los Sellos y Caracteres de cada uno y la forma de invocarlos en apariencia visible: Consta de cinco partes, a saber:

1. La Primera Parte es un Libro de Espíritus del Mal, llamado Goecia, que muestra cómo él sometió a esos Espíritus y los usó para realizar tareas de diversa índole, por lo que adquirió gran fama.

2. La Segunda Parte es un Libro de Espíritus en parte malos y en parte buenos, llamado Teurgia-Goecia, que contiene espíritus aéreos, etcétera.

3. La Tercera Parte trata de los Espíritus que gobiernan las horas planetarias, y qué espíritus corresponden a cada grado de los signos del Zodiaco y los planetas de los signos. Llamado el Arte Paulino.

4. La Cuarta Parte de este libro se llama Almadel o Salomón y contiene los espíritus que gobiernan las Cuatro Alturas, o los 360 grados del Zodiaco.
Estas últimas dos Órdenes de los Espíritus son buenas, y deben buscarse por investigación divina. Se les llama Teurgia.

5. La Quinta Parte es un Libro de Oraciones y Plegarias que el sabio Salomón acostumbraba decir sobre el altar del Templo. Se le llama Ars Nova, y fue revelado a Salomón por el Santo Ángel de Dios llamado Michael; y también recibió muchas notas escritas por el dedo de Dios que le fueron declaradas por el Ángel mencionado con ruido de truenos y sin las cuales Salomón jamás habría logrado su gran conocimiento, ya que con estas notas logró en poco tiempo conocer todas las ciencias y artes tanto buenas como malas. A estas notas se les llama Arte Notario, etcétera.

GOECIA

LIBRO I DEL Lemegeton

EL LIBRO DE LOS MALOS ESPIRITUS SHEMHAMPHORASH

1. BAEL. El Primer Espíritu Principal es un Rey que rige en el este, llamado Bael. Confiere la invisibilidad. Rige sobre 66 legiones de espíritus infernales. Aparece en diferentes formas; a veces como un gato, a veces como sapo y a veces como hombre o también en todas estas formas juntas. Habla con voz ronca. Éste es su sello, que cuando se le invoca debe usarse como pantáculo ante él, pues de lo contrario no obedecerá.

2. AGARES. El Segundo Espíritu es un Duque llama-do Agreas o Agares. Está bajo el poder del este, y aparece bajo la forma de un bello anciano, montando sobre un cocodrilo, lleva un azor en su muñeca; sin embargo es de apariencia apacible. Hace que los que corren se detengan, hace volver a los prófugos, enseña todas las lenguas de inmediato, destruye noblezas espirituales o materiales y provoca temblores de tierra. Pertenecía al Coro de las Virtudes. Tiene bajo su mando 31 legiones de espíritus y éste es su sello que debe usarse como pantáculo cuando se le llama.

3. VASSAGO. El Tercer Espíritu es un poderoso Príncipe, siendo de la misma naturaleza que Agares. Es llamado Vassago. Este espíritu es de naturaleza buena, y su oficio es declarar cosas del pasado y del futuro y descubrir cosas ocultas o perdidas. Gobierna 26 legiones de espíritus y éste es su sello.

4. SAMIGINA o GAMIGIN. El Cuarto Espíritu es Samigina, un gran Marqués. Aparece en la forma de un pequeño caballo o un asno y luego en forma humana cuando se lo ordena quien lo invoca. Habla con voz ronca. Gobierna sobre 30 legiones de Inferiores. Enseña todas las ciencias liberales y da cuenta de las almas que murieron en pecado. Éste es su sello, que debe ser usado por el Mago en la invocación.

5. M A R G A S . El Quinto Espíritu es Marbas. Es un gran Presidente y aparece al principio en forma de un gran león, pero luego, por orden. del Mago, toma la forma humana. Contesta en forma verdadera sobre las cosas ocultas o secretas. Provoca y cura enfermedades. Da gran conocimiento en artes mecánicas. Puede cambiar la forma propia de los hombres en otras formas. Gobierna 36 legiones de espíritus. Éste es su sello que debe usarse en la forma antes mencionada.

6. V A L E F O R . El Sexto Espíritu es Valefor. Es un po- deroso Duque y aparece en forma de león con cabeza de asno. Es un "familiar" bueno pero induce al robo a los que confían en él. Gobierna 10 legiones de espíritus. Éste es su sello, que debe usarse sea familiar o no.

7. A M Ó N . El Séptimo Espíritu es Amén. Es un Marqués grande en poder y muy severo. Aparece como lobo con cola de serpiente, vomitando llamas, pero al mandato del Mago se cambia en forma humana con dientes de perro o cabeza de cuervo, o

simplemente en forma de hombre con cabeza de cuervo. Dice todas las cosas del pasado y del futuro. Procura el amor y reconcilia a los enemigos. Gobierna 40 legiones de espíritus. Éste es su sello que debe usarse en la forma indicada.

8. B A R B A T O S . El Octavo Espíritu es Barbatos. Gran Duque que aparece cuando el sol está en Sagitario con cuatro nobles reyes y sus compañías de grandes tropas. Proporciona el entendimiento del canto de los pájaros y de las voces de otras criaturas, tales como el ladrido de los perros. Descubre los tesoros que han sido ocultos por medio de encantamientos. Pertenecía al Coro de las Virtudes, del que todavía guarda una parte. Conoce todas las cosas del pasado y el futuro, concilia a los amigos y a los que están en el poder. Gobierna 30 legiones. Éste es su sello de obediencia que se usará en su in-vocación.

9. PAIMÓN. El Noveno Espíritu de este Orden es Paimón, gran Rey muy obediente ante Lucifer. Aparece en la forma de un hombre sentado sobre un dromedario con una gloriosa corona sobre su cabeza. Una hueste de espíritus va ante él, así como hombres con trompetas y címbalos y toda clase de instrumentos musicales. Tiene una gran voz y su hablar es tal que el mago no puede entenderle al menos que lo obligue. Este espíritu puede enseñar todas las artes y ciencias y otras cosas secretas. Puede descubrir ante el invocador lo que la Tierra es y lo que detiene las aguas y todo lo que se desee saber. Proporciona dignidad y la confirma. Pone cualquier hombre a disposición del mago si éste lo desea. Proporciona buenos "familiares" y los que puedan enseñar todas las artes. Se le ve hacia el este. Pertenece a la Orden o Coro de las Dominaciones (o D o - m i n i o s) . Tiene bajo su mando 200 legiones de espíritus y parte de ellos pertenecen al Coro de los Angeles y otra parte al de las Potencias. Si se le llama a el solo se le debe ofrecer algo; lo atenderán dos reyes llamados Labal y Abalim, y otros espíritus que serán de la Orden de las Potencias, y 25 Legiones. Los espíritus que están sujetos a ellos no siempre están a su lado a menos que el mago los obligue. Éste es su sello.

10. B U E R. El Décimo Espíritu es Buer, gran Presidente. Aparece en Sagitario y toma su forma cuando el sol está en este signo. Enseña filosofía moral y natural, el arte de la lógica y las virtudes de todas las plantas y hierbas. Cura todas las enfermedades y proporciona buenos espíritus familiares. Gobierna 50 legiones de espíritus y éste es su sello que debe usarse cuando se le invoca.

11. GUSIÓN. El Undécimo Espíritu es un Gran Duque llamado Gusión. Aparece en forma de cinocéfalo. Dice todas las cosas del presente, pasado y futuro, y el significado y la solución de todas las cosas que se le pregunten. Reconcilia enemistades y proporciona honor y dignidad. Rige sobre 40 legiones de espíritus. Éste es su sello, que debe usarse en la forma ya dicha.

12. S I T R I. El Duodécimo Espíritu es Sitri. Es un gran Príncipe y aparece en un principio en la forma de un ser con cabeza de leopardo y alas de grifo, pero al mandató del exorcista toma una forma humana muy bella. Inflama a los hombres con el amor de las mujeres, y a los mujeres con el amor de los hombres y también hace que éstos se

muestren desnudos si se desea. Gobierna 60 legiones. Su sello es éste, el cual debe usarse en la invocación.

13. B E L E T H . El Treceavo Espíritu se llama Beleth, o Bileth o Bilet. Rey terrible y poderoso, aparece montado sobre un corcel pálido, precedido por el sonido de trompetas y otros instrumentos musicales que tocan. Se pone muy furioso la primera vez que se le llama; esto es, mientras el exorcista adquiere su ánimo, el cual, para lograr esto, debe sostener una vara de avellano en su mano golpeando con ella hacia los cuartos Sur y Este, hacer un triángulo fuera del círculo y luego mandarle entrar en él por medio de las Obligaciones y Cargas de los Espíritus, como en adelante sigue. Y si aun con las amenazas no entra en el triángulo, repita las Obligaciones y Cargas ante él, y entonces mostrará obediencia y entrará y hará lo que se le ordene. Sin embargo, debe recibírsele cortésmente, ya que es un gran rey, y hacérsele honores, como lo hacen los reyes y príncipes que lo atienden. Debe tener siempre un anillo de plata en el dedo medio de la mano izquierda y sostenida ésta contra la cara, como se hace también ante Amaymón. Este gran rey provoca todo el amor que sea posible, tanto en el hombre como en la mujer, hasta que el exorcista ha logrado su deseo. Es de la Orden de los Poderes y gobierna 85 legiones. Su noble sello es éste, que debe usar el invocador delante suyo durante la operación.

14. LERAJE o LERAIKHA. El Catorceavo Espíritu llamado Leraje (o Leraie), Marqués grande en poder que se muestra en la forma de un arquero vestido de verde portando sus armas. Causa grandes batallas y hace que las heridas causadas por flechas en los combates se pudran. Pertenece a Sagitario. Gobierna 30 legiones. Éste es su sello.

15. ELIGOS. El Quinceavo Espíritu es Eligos, gran Duque que aparece en la forma de un caballero bueno, llevando una lanza y un estandarte y una serpiente. Descubre las cosas ocultas, conoce las cosas que sucederán, y las cosas que conciernen a la guerra y la forma en que los soldados se enfrentarán. Proporciona el afecto de señores y grandes personas. Gobierna 60 legiones. Su sello debe usarse en su invocación en la forma que se ha indicado.

16. ZE P A R. El Dieciseisavo Espíritu se llama Zepar. Gran Duque, aparece con vestidura roja y armadura, como soldado. Su oficio es hacer que las mujeres amen a los hombres y hacer que ambos se entreguen al amor. Gobierna 26 legiones de espíritus inferiores y sólo obedece cuando ve su sello.

17. BOTIS. El Diecisieteavo Espíritu es Botis, Gran Pre- sidente y Conde. Aparece al principio como horrible serpiente, después toma la forma humana al mandato del mago, tiene grandes dientes y dos cuernos. Lleva una espada filosa y puntiaguda 'en la mano. Dice todas las cosas del pasado y las del futuro y concilia amigos y enemigos. Rige sobre 60 legiones y su sello debe usarse en la forma indicada.

18. B AT H I N . Duque fuerte y poderoso, aparece como un hombre fuerte y poderoso con cola de serpiente montando un caballo de color claro. Conoce las virtudes de las plantas y piedras preciosas y puede transportar a los hombres de un país a otro en un instante. Rige 30 legiones. Su sello debe usarse en la forma indicada.

19. SA L LO S. Sallos o Saleos es un Duque grande y poderoso que aparece en la

forma de un soldado montado en un cocodrilo, con corona ducal sobre su cabeza, pero apacible. Provoca el amor entre hombre y mujer. Gobierna 30 legiones. Éste es su sello.

20. P U R SO N. Gran Rey. Aparece en forma de un hombre con cabeza de león llevando una serpiente en la mano y montado en un oso. Llega precedido por muchas trompetas resonantes. Conoce todas las cosas ocultas, descubre los tesoros, y sabe todas las cosas pasadas, presentes y futuras. Puede tomar un cuerpo ya sea humano o aéreo y contesta todas las cosas terrestres y divinas y sobre la creación del mundo. Proporciona buenos "familiares" y gobierna 22 legiones pertenecientes parte al Coro de las Virtudes y parte al de los Tronos. Su sello debe usarse en la invocación.-

21. M Á R A X (Morax en algunos códices). Gran Conde y Presidente. Aparece como un gran toro con rostro de hombre. Su oficio es proporcionar conocimiento sobre astronomía y todas las ciencias liberales. También proporciona buenos familiares que conocen las virtudes de las plantas y piedras preciosas. Gobierna 30 legiones. Éste es su sello que se usa como se ha indicado.

22. IPos. Es un Conde y poderoso Príncipe y aparece en la forma de un ángel con cabeza de león, pies de ganso y cola de liebre. Conoce las cosas del presente, pasado y futuro. Hace a los hombres ingeniosos y arrojados. Gobierna 36 legiones. Su sello debe usarse en su invocación.

23. AIM. Llamado también Aini y Halloryn, fuerte Duque que aparece con un hermoso cuerpo de hombre pero con tres cabezas, la primera de serpiente, la segunda de un hombre con dos estrellas en la frente y la tercera de ternero. Monta sobre una serpiente y lleva una tea con la que causa gran destrucción. Da ingeniosidad en todas las formas y contesta en forma verdadera todas las cosas secretas que se le preguntan. Rige sobre 26 legiones de espíritus inferiores. Su sello se usa para la invocación.

24. N A B E R I U S. También llamado Cerbero, es un valiente Marqués que aparece en forma de una grulla negra que flota alrededor del círculo. Cuando habla lo hace con voz ronca. Proporciona habilidad en las artes y ciencias pero en especial en el arte de la retórica. Restablece dignidades y honores perdidos. Rige sobre 19 legiones de espíritus. Su sello debe usarse para su in-vocación.

25. GLASYA-LABOLAS. Poderoso Presidente y Conde que se muestra como un perro con alas de grifo. Enseña todas las artes y ciencias en un instante. Incita al derramamiento de sangre y es el incitador de todos los homicidios. Enseña las cosas pasadas, presentes y futuras. Si se desea, causa el amor entre amigos y enemigos. Confiere la invisibilidad. Tiene bajo su mando 36 legiones. Éste es su sello que se usa en la invocación.

26. B U N É . Conocido también como Bimé o Bim. Es Duque fuerte, grande y poderoso y aparece en forma de dragón con tres cabezas, una de perro, otra de grifo y otra de hombre. Habla con voz fuerte pero agradable. Cambia los lugares de los muertos,

hace que los demonios ronden los sepulcros, da riquezas, hace a los hombres sabios y elocuentes y contesta certeramente las preguntas que se le hacen. Gobierna 30 legiones. Tiene dos sellos pero el segundo es el mejor.

27. R O N O V É . Es Marqués y gran Conde; aparece en la forma de un monstruo. Enseña el arte de la retó-rica y da buenos sirvientes, conocimiento de las lenguas y favores con los amigos y enemigos. Manda 19 legiones. Su sello se usa para invocarlo.

28. B E R IT H . Duque grande, poderoso y terrible. Tiene dos nombres más que se le dieron posteriormente: Beale o Beal y Bofry o Bolfry. Aparece en la forma de un soldado con vestiduras rojas, con una corona de oro sobre su cabeza y montado sobre un caballo rojo. Contesta con verdad todas las preguntas sobre el pasado, el presente y el futuro. Se debe usar un anillo para invocarlo como se dijo cuando se mencionó a Beleth. Puede convertir todos los metales en oro. Proporciona y confirma dignidades a los hombres. Habla con voz muy clara y suave. Gobierna 26 legiones. Úsese su sello en la invocación.

29. ASTAROTH. Duque poderoso y fuerte que aparece con la forma de un ángel pernicioso montando una bes-tia infernal parecida a un dragón y llevando en su mano derecha una serpiente. Por ningún motivo' se le debe permitir acercarse, ya que puede causar daño con su fétido aliento, por lo que el mago debe hacer uso del anillo mágico y mantenerlo cerca de la cara para defenderse. Contesta con verdad sobre las cosas pasa-das, presentes y futuras y descubre todos los secretos. Si se le pregunta, declarará la forma en que cayeron los espíritus y la razón de su propia caída. Domina 40 legiones. Éste es su sello que debe usarse, de lo contrario no aparecerá ni obedecerá.

30. FORNEUS. Poderoso y gran Marqués que aparece en la forma de gran monstruo marino. Da notables conocimientos sobre la retórica. Da buena reputación y conocimiento de las lenguas y proporciona la estima tanto de los amigos pomo de los enemigos. Gobierna 29 legiones pertenecientes a los Coros de los Tronos y los Ángeles. Su sello debe usarse en las invocaciones.

31. FORAS. Es un poderoso Presidente y aparece en la forma de un hombre fuerte. Puede proporcionar el conocimiento de las virtudes y propiedades de las plantas y piedras preciosas. Enseña el arte de la lógica y de la ética en todas sus formas. Da la invisibilidad, la longevidad y la elocuencia. Descubre tesoros y recupera las cosas perdidas. Gobierna 29 legiones.

32. A S M O D A Y . O Asmodai; llamado también Sydonay. Rey fuerte y poderoso, aparece con tres cabezas, la primera de un toro, la segunda de un hombre y la tercera de un carnero. Tiene cola de serpiente y los pies de ganso y vomita fuego. Monta un dragón infernal y lleva lanza y estandarte y es el jefe del poder de Amaymón. Debe ser invocado con la cabeza descubierta y en posición de pie todo el tiempo de la acción, ya que si se hace con la cabeza cubierta Amaymón engañará. Cuando el exorcista vea aparecer a Asmoday en la forma descrita debe preguntarle : "¿Eres tú Asmoday?" y no lo negará. Da el Anillo de las Virtudes. Enseña aritmética, astronomía, geometría y todas las artes manuales. Contesta todas las preguntas. Proporciona la invencibilidad.

Muestra los lugares donde se ocultan los tesoros. Entre las órdenes de Amaymón manda 72 legiones de espíritus inferiores. Su sello se usa como pantáculo sobre el pecho en su invocación.

33. GAAP. Gran Presidente y poderoso Príncipe, aparece cuando el Sol se encuentra en uno de los signos del Sur, en forma humana, al frente de cuatro grandes y poderosos Reyes, como si fuera su guía y los condujera por el camino. Confiere la insensibilidad y la ignorancia de los hombres, pero enseña filosofía y ciencias liberales. Puede provocar amor u odio, enseña a consagrar las cosas que están bajo el dominio de Amaymón su rey. Puede liberar a los "familiares" que están bajo la custodia de un mago y contesta sobre el presente, el pasado y el futuro. Puede conducir a los hombres de un reinado a otro en un instante por la voluntad del exorcista. Rige sobre 66 legiones de espíritus y pertenecía al Coro de los Potencias. Su sello debe usarse en la forma indicada.

34. FURFUR. Grande y poderoso Conde, aparece en forma de ciervo adulto con cola flameante. Nunca habla con la verdad a menos que se le obligue o que se le meta dentro del triángulo. Estando dentro del triángulo toma la forma de un ángel. Estando obligado habla con voz ronca. Provoca el amor entre el hombre y la mujer. Puede provocar rayos y truenos y grandes tempestades y tormentas. Da respuesta acerca de las cosas secretas y divinas si se le ordena. Rige sobre 26 legiones. Éste es su sello.

35. MARCHOSIAS. Grande y poderoso Marqués que aparece primero en forma de lobo con alas de grifo y cola de serpiente vomitando fuego, pero después de un rato, al mandato del exorcista, toma la forma de un hombre. Es un fuerte peleador. Pertenecía al Coro de las Dominaciones. Gobierna 30 legiones. Le dijo a Salomón que tenía la esperanza de volver al Séptimo Trono después de 1200 años. Su sello debe usarse como pantáculo.

36. STOLAS o STOLOS. Grande y poderoso Príncipe que aparece en un principio en la forma de un poderoso cuervo ante el exorcista, pero luego toma la forma de un hombre. Enseña astronomía y las propiedades de las plantas y las piedras preciosas. Gobierna 36 legiones. Su sello debe usarse en la invocación.

37. PHENEX O PHEYNIX. Gran Marqués. Aparece en la forma del Ave Fénix con la voz de un niño. Canta muchas notas dulces ante el exorcista, quien lentamente debe obligarlo a que tome forma humana; entonces hablará en forma admirable de todas las ciencias maravillosas si se le requiere. Es buen poeta y estará deseoso de llevar a cabo lo que se le pida. También tiene esperanza de regresar al Séptimo Trono después de 1200 años, como le dijo a Salomón. Gobierna 20 legiones. Éste es el sello que debe usarse en su invocación.

38. HALPHAS o MALTHUS. Conocido también como Malthas; es un gran Conde y aparece en forma de pa-loma torcaz. Habla con voz ronca. Su oficio es construir torres y armarlas y enviar a los guerreros a sus sitios. Rige 26 legiones. Éste es su sello.

39. MALPHAS. Aparece en un principio como un gallo, pero luego toma la forma humana al mandato del mago y habla con voz ronca. Es un fuerte y poderoso

presidente. Construye casas y altas torres, puede des-cubrir los deseos y pensamientos de los enemigos, y lo que ellos han realizado. Proporciona familiares buenos. Si se le ofrece un sacrificio lo recibirá de buena gana, pero engañará a quien lo ofrece. Gobierna 40 legiones. Éste es su sello.

40. RAUM. Gran Conde, aparece en un principio en forma de gallo pero luego toma la forma humana al mandato del exorcista. Su oficio es robar los tesoros de los reyes y llevarlos a donde se le ordena, destruir ciudades y dignidades y decir las cosas pasadas, presentes y futuras, lo que es y lo que será y provocar amistad entre amigos y con los enemigos. Pertenecía al Coro de los Tronos. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello debe usarse en la forma indicada.

41. F O C A L O R . También llamado Forcalor o Furcalor. Es un Duque fuerte y poderoso. Aparece en forma de hombre con alas de grifo. Su oficio es matar hombres y arrojarlos a las aguas y destruir y hundir barcos de guerra, ya que tiene poder sobre los vientos y los mares, pero no herirá a hombre o cosa alguna si le es ordenado por el exorcista. Tiene esperanzas de regresar al Séptimo Trono después de 1000 años. Gobierna 30 legiones. Su sello es éste.

42. V E P A R . Llamado también Vephar, gran Duque que aparece como sirena. Su oficio es gobernar las aguas y guiar barcos cargados con armas, armaduras y municiones. A la orden del mago puede provocar tormentas en el mar y hacerlo aparecer lleno de barcos. Provoca la muerte de los hombres putrificando las heridas en tres días y creándoles gusanos. Gobierna 29 legiones. Éste es su sello.

43. S A B N O C K . El Rey Salomón lo encerró en un vaso de bronée. Se le llama también Savnok. Es Marqués fuerte, grande y poderoso y aparece en forma de sol-dado con cabeza de león, montado sobre un caballo de color pálido. Su oficio es construir altas torres, castillos y ciudades y fortificarlas. Puede también afligir a los hombres por largo tiempo con heridas y llagas infectadas con gusanos. Proporciona buenos "familiares" por requerimiento del exorcista. Manda 50 legiones. Su sello debe usarse en su invocación.

44. S E A N . Conocido también como Shax o Shaz, o Shass; es gran Marqués y aparece como paloma torcaz, hablando con voz ronca pero en tono suave. Su oficio es quitar la vista, el oído o el entendimiento de cualquier hombre o mujer al mandato del exorcista y robar dinero de las casas de los reyes, el cual devuelve en 1200 años. Si se le ordena conseguirá caballos por requerimiento del exorcista, o cualquier otra cosa. Pero primero debe mandársele dentro del triángulo, de lo contrario lo engañará y le dirá muchas mentiras. Puede descubrir todas las cosas ocultas que no estén guardadas por espíritus malignos. Algunas veces da buenos familiares. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello es éste.

45. V I N É . Conocido también como Vinea, es gran Rey y Conde y aparece como león, 1 montando un caballo negro y llevando una serpiente en la mano, pero asume la forma humana si se le ordena. Descubre las cosas ocultas, las brujas y las cosas del presente, el pasado y el futuro. Al mandato del mago provoca tormentas, construye

torres y derriba murallas. Rige 36 legiones. Su sello se usa en la forma indicada.

46. B I F R O N S . Bifrous o Bifrovs. Es un Conde y aparece en forma de monstruo y se transforma en humano por mandato del exorcista. Su oficio es enseñar astrología, geometría y otras ciencias y artes. También en-seña las virtudes de las piedras preciosas y de las maderas. Cambia de lugar los cuerpos de los muertos. También enciende velas aparentes sobre las tumbas de los muertos. Comanda 6 legiones. Su sello es éste, que se usa para su invocación.

47. Uv,ai.a,, V U A L o V O V A L . Es un Duque grande, fuer-te y poderoso; aparece en la forma de un dromedario al principio para luego, al mandato del exorcista, tomar la forma humana. Habla en lengua egipcia, aunque no perfectamente. Su oficio es procurar el amor de la mujer y decir el pasado, el presente y el futuro. Procura la amistad entre amigos y enemigos. Pertenecía a la Orden o Coro de las Potencias o Poderes. Gobierna 37 legiones. Su sello debe usarse ante su presencia.

48. HAAGENTI. Es un Presidente que aparece en la forma de. un vigoroso toro con alas de grifo, para luego cambiarse en forma humana a la orden del exorcista. Su oficio es volver
sabios a los hombres e instruirlos en cosas diversas. Trasmuta todos los metales en oro y cambia el vino en agua y el agua en vino. Gobierna 33 legiones y éste es su sello.

49. CROCELL. O Crokel. Aparece en forma de ángel. Es un gran Duque fuerte y poderoso que habla místicamente de las cosas ocultas. Enseña el arte de la geometría y las ciencias liberales. Al mandato del exorcista produce ruidos como de muchas aguas aun cuando no las haya. Calienta las aguas y descubre los baños. Pertenecía a la orden de las Potencias o Poderes antes de su caída,, como lo declaró al Rey Salomón. Gobierna 48 legiones de espíritus y su sello se usa como fue indicado.

50. FURCAS. Es un Caballero que aparece en la forma de un anciano cruel con barba larga y cabeza blanca, montado sobre un caballo de color pálido, con un arma filosa en su mano. Su oficio es enseñar con maestría el arte de la filosofía, de la astrología, la retórica, la lógica, la quiromancia y la piromancia. Tiene bajo su poder 20 legiones. Su sello es éste.

51. BALAM. Rey poderoso y terrible. Aparece con tres cabezas, la primera es de toro, la segunda de hombre y la tercera de carnero. Tiene cola de serpiente y ojos flameantes. Monta sobre un ,oso furioso y lleva un azor en la muñeca. Habla con voz ronca dando respuesta verdadera sobre el presente, el pasado y el futuro. Confiere la invisibilidad y hace que las personas se vuelvan ingeniosas. Gobierna 40 legiones de espíritus. Su sello se usa en la forma indicada.

52. ALLOCES. O Alocas. Duque grande y poderoso que aparece en forma de soldado (o guerrero) montan-do su caballo. Su cara es como la del león, muy roja, y tiene ojos flameantes. Su hablar es ronco y muy gran-de (sic). Su oficio es enseñar el arte de la astronomía. y todas las ciencias liberales. Proporciona buenos espíritus familiares. Rige sobre 36 legiones de espíritus. Su sello se usa como se ha indicado.

53. CANno o CAIM. Gran Presidente, aparece en forma del pájaro llamado tordo, pero luego toma forma humana llevando en la mano una filosa espada. Parece contestar en cenizas calientes o carbones encendidos. Es muy hábil para discutir. Su oficio es dar el entendimiento del canto de todos los pájaros, el mugido de los toros, el ladrido de los perros y las voces de otras criaturas, así como del ruido de las aguas. Da respuesta a preguntas relacionadas con el futuro. Pertenecía al Coro de los Angeles y rige sobre 30 legiones de espíritus infernales. Su sello es éste, que debe usarse en la invocación en la forma indicada.

54. MURMUR o MURMUS. Llamado también Murmux. Gran Duque y Conde que aparece en la forma de un guerrero montando un grifo, con la corona ducal sobre su cabeza. Viene precedido por sus ministros que tocan trompetas. Enseña la filosofía perfectamente y obliga a las almas de los muertos a aparecer ante el exorcista y dar una respuesta a las preguntas. Pertenecía en parte al Coro de los Tronos y parte al de los Ángeles. Rige sobre 30 legiones de Espíritus y su sello es éste.

55. OROBAS. Gran Príncipe, aparece en forma de caballo, luego toma la forma humana si se le ordena. Su oficio es revelar las cosas del pasado, el presente y el futuro. Confiere dignidades y prelacías y favores de amigos y enemigos. Contestará acerca de la creación del mundo y de la divinidad. Es muy fiel al exorcista y lo defiende de las tentaciones de cualquier espíritu. Gobierna 20 legiones. Su sello es éste.

56. GREMORY o GAMORY. Fuerte y poderoso Duque, aparece en la forma de una bella mujer con una corona ducal atada a la cintura y montando un gran camello. Descubre el pasado, el presente y el futuro y los lugares de los tesoros escondidos. Procura el amor de las mujeres, ya sean jóvenes o viejas. Gobierna 2 6 legiones de espíritus infernales y su sello se usa en la forma indicada.

57. OsÉ o Voso. Gran Presidente. Aparece al principio en forma de leopardo, pero al poco tiempo toma forma humana. Proporciona habilidad en el manejo de todas las ciencias liberales y da respuestas correctas en relación a las cosas secretas y divinas. Puede cambiar la forma de los hombres en otra cualquiera que el exorcista le ordene y quien sea cambiado lo ignorará. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello es éste que debe usarse en su invocación.

58. AMY o AVNAS. Gran Presidente, llega primero como un gran fuego flameante y luego como hombre. Proporciona perfecto conocimiento de astrología y todas las ciencias liberales. Da buenos familiares y puede mostrar tesoros ocultados por los espíritus. Gobierna 36 legiones. Su sello debe usarse en la invocación.

59. ORIAS u ORIAX. Gran Marqués que aparece en-forma de león (o "con la cara de león"1) montado sobre un poderoso y fuerte caballo con cola de serpiente2 y tiene en su mano derecha dos grandes serpientes silbantes. Su oficio es enseñar las virtudes de las Estrellas y conocer las Mansiones de los Planetas y cómo conocer sus virtudes. Transforma a los hombres, y da dignidades y distinciones y las confirma. Consigue favores de amigos y enemigos. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello se usa en la

forma indicada.

60. VAPULA o NAPHULA. Gran Duque poderoso y fuerte que aparece en forma de león con alas de grifo. Proporciona el conocimiento de todas las artes manuales y oficios, así como de filosofía y otras ciencias. Gobierna 36 legiones de espíritus. Su sello debe usarse en la forma indicada.

61. ZAGAN. Gran Rey y Presidente, aparece primero en forma de gran toro con alas de grifo, pero luego toma la forma humana. Hace a los hombres ingeniosos. Convierte el vino en agua y la sangre en vino y también el agua en vino. Convierte todos los metales en moneda del país al que pertenece el metal. Puede engañar hasta a los sabios. Gobierna 33 legiones de espíritus y su sello debe usarse como se ha indicado.

62. VALAC, UALAC. Presidente grande y poderoso que aparece como niño con alas de ángel montado sobre un dragón bicéfalo. Da respuestas verdaderas sobre tesoros ocultos y dice dónde pueden verse serpientes, las cuales traerá ante el exorcista sin esfuerzo alguno. Gobierna 38 legiones. Su sello debe emplearse en la forma indicada.

63. ANDRAS. Gran Marqués que aparece en la forma de un ángel con cabeza de cuervo tan negra como la noche, montado sobre un fuerte lobo negro y llevando en la mano una brillante y filosa espada. Su oficio es sembrar la discordia. Si el exorcista no tiene cuidado lo matará a él y a sus acompañantes. Rige sobre 30 legiones y éste es su sello.

64. HAURES, HAURAS, HAVRES O FLAUROS. Gran Duque que aparece al principio como leopardo poderoso, terrible y fuerte, pero al mandato del exorcista toma la forma humana con ojos flameantes y una expresión terrible. Da respuestas verdaderas a preguntas relacionadas con el pasado, el presente y el futuro, pero si no se le ordena dentro del triángulo, mentirá en todas estas cosas engañando al exorcista. Al final hablará de la creación del mundo, de la divinidad y de cómo él y otros espíritus cayeron. Destruirá y quemará a los enemigos del exorcista y evitará que sea tentado por otros espíritus o similares. Gobierna 36 legiones y su sello se usará como pantáculo.

65. ANDREALPHUS. Poderoso Marqués, aparece al principio en la forma de pavorreal haciendo grandes ruidos, para luego tomar la forma humana. Enseña la geometría en forma perfecta y todo lo relacionado a medidas y astronomía. Puede trasformar al hombre en algo similar a un pájaro. Gobierna 30 legiones. Su sello es éste.

66. CIMEIES, LIMEJES o KIMARIS. Gran Marqués fuerte y poderoso que aparece como un valiente guerrero montando un magnífico caballo negro. Rige sobre todos los espíritus en las partes del África. Enseña perfectamente gramática, lógica, retórica y descubre los tesoros y las cosas perdidas u ocultas. Gobierna 20 legiones. Su sello es éste.

67. AMDUSIAS o AMDUKIAS. Duque fuerte y poderoso que aparece en forma de

unicornio, pero al mandato del exorcista toma la forma humana, haciendo escuchar trompetas y toda suerte de instrumentos musicales, aun-que no inmediatamente. Hace que los árboles se inclinen de acuerdo con la voluntad del exorcista. Proporciona familiares excelentes. Rige 29 legiones. Su sello es éste.

68. BELIAL. Fuerte y poderoso Rey que fue creado enseguida después de Lucifer. Aparece en la forma de dos bellos ángeles sentados en un carro de fuego. Habla con voz agradable. Dice que cayó primero de entre los ángeles superiores que fueron al encuentro de Michael y otros ángeles celestiales. Su oficio es distribuir sena-dos y conseguir el favor de amigos y enemigos. Proporciona excelentes familiares. Se le deben ofrecer sacrificios y ofrendas, pues de lo contrario no responderá con la verdad las preguntas que se le hagan; pero no dirá la verdad por más de una hora a menos que sea obligado por el Poder Divino. Su sello es éste, que debe usarse como se ha dicho.

69. DECARABIA. Marqués que aparece en la forma de una estrella en un pentáculo y luego toma la imagen de un hombre por orden del exorcista. Su oficio es descubrir las virtudes de los pájaros y de las piedras preciosas y hacer aparecer que todo tipo de pájaros vuelan ante el exorcista, cantando y bebiendo como los pájaros reales lo hacen. Gobierna 30 legiones de espíritus. Su sello es éste que se usa en la forma indicada.

70. SEERE, SEAR. o SEIR. Poderoso Príncipe que está bajo el poder de Amaymón, rey del Este. Aparece en la forma de un hombre apuesto montando sobre un caballo alado. Su oficio es ir y venir y hacer que múltiples cosas sucedan en un instante y llevar y traer de cualquier sitio. Puede recorrer el mundo entero en el parpadeo de un ojo. Descubre tos robos, los tesoros escondidos y muchas otras cosas. Es de naturaleza indiferentemente buena o mala y hará cualquier cosa que sea voluntad del exorcista. Rige 26 legiones. Su sello debe usarse en la forma indicada.

71. DANTALIÓN. Poderoso Duque, aparece en la forma de un hombre con muchas caras de hombre y de mujer de diversas expresiones y tiene un libro en su mano derecha. Enseña todas las artes y ciencias, de-clara todos los consejos secretos, ya que conoce los pensamientos de todos y puede cambiarlos a su antojo. Provoca el amor y produce la apariencia de cualquier persona en una visión dondequiera que se encuentre. Gobierna 36 legiones. Éste es su sello que se usa según lo indicado.

72. ANDROMALILS. Conde grande y poderoso que aparece en la forma de un hombre llevando una gran serpiente en la mano. Su oficio es traer al ladrón con las cosas que ha robado, descubrir la maldad y los tesoros ocultos. Castiga a los ladrones y a la gente malvada. Rige sobre 36 legiones de espíritus. Su sello debe usarse en la invocación en la forma mencionada.

Éstos son los poderosos Príncipes y Reyes que el Rey Salomón encerró en una botella de bronce junto con sus legiones, de los cuales Belial, Bileth, Asmoday y Gaap eran jefes. Es de notar que Salomón hizo esto por el orgullo de ellos, ya que nunca declaró otra causa. Cuando los, hubo encerrado y sellado la botella, los lanzó, por medio

del poder divino, a un profundo lago o pozo en Babilonia. Los babilonios, queriendo ver tal cosa, buscaron en todo el lago, para romper el vaso, creyendo encontrar grandes tesoros, pero cuando lo hubieron roto salieron inmediatamente los espíritus con sus legiones y fueron restaurados a sus lugares anteriores, con excepción de Belial, que entró en cierta imagen, y daba res-puesta a aquellos que le ofrecían sacrificios y adoraban esta imagen como su Dios, etcétera.

OBSERVACIONES

Muy importante es la observación de la Luna para las operaciones. Los mejores días son cuando la Luna está en los días 2, 4, 6, 8, 10, 12 y 14 de su ascenso, como lo dijo Salomón. Ningún otro día es bueno para la operación. Los sellos de los 72 Reyes deben ser hechos en metales. Los de los Reyes en Sol (oro) ; los de los Marqueses en Luna (plata)
; los de los Duques en Venus (cobre) ; los de los Prelados en Júpiter (estaño) ; los de los Caballeros en Saturno (plomo) ; los de los Presidentes en Mercurio (mercurio) ; los de los Condes en Venus y Luna (cobre y plata) a partes iguales. Estos 72 Reyes están bajo el dominio de Amaimón, Corsón, Zimimay o Ziminair y Goap, que son los cuatro grandes Reyes que rigen en los cuatro puntos cardinales: Este, Oeste, Norte y Sur, y no se les debe invocar excepto en grandes ocasiones; pero pueden ser invocados y ordenárseles enviar cualquier espíritu que está bajo su poder y gobierno, como se muestra en las siguientes Invocaciones y Conjuros.

Los Reyes pueden invocarse de las nueve de la mañana hasta el mediodía, y de las tres de la tarde hasta la puesta del sol; los Marqueses pueden invocarse desde las tres hasta las nueve de la noche, y desde las nueve hasta la salida del sol; los Duques desde la salida del sol hasta el mediodía en tiempo claro; los Prelados pueden ser invocados a cualquier hora del día; los Caballeros, desde la puesta hasta la salida del sol, o desde las cuatro de la tarde hasta el ocaso; los Presidentes pueden ser invocados a cualquier hora excepto en el crepúsculo de la noche, al menos que se invoque al rey bajo cuyo dominio se encuentra; los Condes, a cualquier hora del día, ya sea en los bosques o en lugares donde no haya gente ni ruidos..

CLASIFICACIÓN DE LOS 72 ESPIRITUS DE LA GOECIA DE ACUERDO CON SU RANGO

(Sello en oro). **REYES**: 1, Bael; 9, Paimón; 13, Beleth; 20, Purson; 32, Asmoday; 45, Viné; 51, Balam; 61, Zagan; 68,Belial.

(Sello en cobre) **DUQUES**; 2, Agares; 6 Valefor; 8, Bar- batos; 11, Gusión; 15, Eligos; 16, Zeper; 18, Bathin; 19, Sallos; 23, Aim; 26, Buné; 28, Berith; 29, Astaroth; 41, Focalor; 42, Vepar; 47, Vual; 49, Crocell; 52, Alloces; 54, Murmur; 56, Gremory; 60, Vapula; 64, Haures; 67, Amdusias; 71, Dantalión.

(Sello en estaño**). PRÍNCIPES Y PRELADOS**: 3, Vassago; 12, Sitri; 22, Ipos; 33, Gaap; 36, Stolas; 55, Orobas; 70, Seere.

(Sello en plata). **MARQUESES**: 4, Samigina; 7, Anión; 14, Leraje; 24, Naberius; 27, Ronové; 30, Forneus; 35, Marchosias; 37, Phenex; 43, Sabnock; 44, Shax; 59, Orias; 63, Andras; 65, Andrealphus; 66, Cimeies; 69, Decarabia.

(Sello en mercurio**). PRESIDENTES**: 5, Marbas; 10, Buer; 17, Botis; 21, Marax; 25, Glasya-Labolas; 31, Foras; 33, Gaap; 39, Malphas; 48, Haagenti; 53, Caim; 57, Ose; 58, Amy; 61, Zagan; 62, Valac.

(Sello en cobre y plata a partes iguales**). CONDES**: 17, Botis; 21, Marax; 25, Glasya-Labolas; 27, Ronové; 34, Furfur; 38, Alphas; 40, Raum; 45, Viné; 46, Bifrons; 72, Andromalius.

(Sello en plomo). **CABALLEROS** : 50, Furcas.

EL CÍRCULO MÁGICO

Ésta es la forma del Círculo Mágico del Rey Salomón, el cual hizo de tal manera que lo protegiera de los espíritus malignos (figura 145). Este círculo mágico debe hacerse de 2.74 m. de diámetro, y los nombres divinos deben escribirse alrededor, comenzando por Ehyeh y terminando con Levanah, Luna.
Colores. El espacio entre los círculos exteriores y el interior, donde la serpiente se enrolla con los nombres divinos a lo largo de su cuerpo, es de un brillante color amarillo profundo. El cuadrado en el centro del círculo donde está escrita la palabra "Maestro" se debe llenar de rojo. Todos los nombres y letras están escritos en negro. En los hexagramas, los triángulos exteriores donde aparecen las letras A,D,O,N,A,I, se llenan con amarillo brillante; los centros, donde están las cruces en forma de T, en azul o verde. En los pentagramas fuera del círculo, los triángulos exteriores donde están escritas las sílabas Te-tra-gram-ma-ton se llenan con amarillo
brillante y los centros con las cruces en T, de rojo.1

EL TRIÁNGULO MÁGICO DE SALOMÓN

Ésta es la forma del Triángulo Mágico de Salomón, dentro del cual Salomón mandó a lós espíritus malignos. Debe ser hecho a 60 centímetros de distancia del Círculo Mágico y de 91.5 centímetros de diámetro (figura 146). Se debe notar que el triángulo está orientado hacia el punto cardinal al que pertenece el Espíritu. La base del triángulo está cerca del Círculo y el ápex apuntando hacia el punto cardinal del Espíritu. Debe observarse la posición de la Luna antes de hacer la invocación siguiendo las reglas mencionadas. Anaphaxeton a veces está escrito Anapheneton.
Colores:
El Triángulo se dibuja en negro, el nombre de Michael en negro sobre fondo blanco; los tres nombres escritos fuera del triángulo en rojo; el círculo en el centro lleno totalmente en verde oscuro.

EL HEXAGRAMA DE SALOMÓN

Ésta es la forma del Hexagrama de Salomón, cuya figura debe ser hecha en pergamino de cabrito y usarlo en la falda de la vestidura blanca y cubrirlo con una tela fina de lino blanco y puro; se debe mostrar a los espíritus cuando aparezcan para obligarlos a tomar la forma humana y hacerlos obedecer (figura 147).
Colores: El Círculo, el Hexágono y la cruz en T del centro se delinean en negro; las cruces de Malta son negras; los cinco triángulos exteriores, donde está escrito Te-tra-gram-maton, se llenan con amarillo brillante; la cruz en T del centro con rojo y los tres pequeños cuadrados con negro. El triángulo exterior inferior, donde está pintado el sello en negro, es blanco. Las palabras T e t r a g r a m m a t o n y T a u están en letras negras; Agla, con alfa y omega, en letras rojas.

EL PENTAGRAMA DE SALOMÓN

Ésta es la forma del Pentagrama de Salomón, la figura del cual debe ser hecha en Sol o Luna (oro o plata) y usado sobre el pecho, con el sello del espíritu requerido sobre el otro lado. Es para proteger al operador de todo peligro y mandar a los espíritus (figura 148).

Colores. El Círculo y el Pentagrama se delinean en negro. Los sellos y nombres dentro del Pentagrama también van en negro. Tetragrammaton en letras rojas; el, fondo del centro del Pentagrama, donde está escrita la palabra Soluzen, en verde. Los ángulos externos del Pentagrama, donde están escritas las palabras Abdia, Ballatón, Halliza, etcétera, en azul.

EL ANILLO O DISCO MÁGICO DE SALOMÓN

Ésta es la forma del Anillo Mágico de Salomón, la fi-gura del cual debe ser hecha de plata u oro. Se debe poner contra la cara del exorcista para preservarlo de la peste de los humos sulfurosos y el aliento llameante de los espíritus del mal (figura 149).
Colores. Amarillo brillante. Letras en negro.

LA BOTELLA DE BRONCE

Ésta es la forma de la Botella de Bronce donde el rey Salomón encerró a los Espíritus (figuras 150 y 151). (Formas diferentes se dan en varios Códices. El sello de la figura 152 fue hecho de bronce para tapar la botella. La historia de los genios encerrados en la botella por el rey Salomón recuerda la historia de "El pescador y el genio" de Las Mil y Una Noches. En esta historia, sin embargo, sólo había un genio encerrado en una botella de bronce amarillo que estaba tapada con un sello de plomo. Este genio dijo al pescador que su nombre era Sakhr, o Sacar.)
Colores: Bronce. Las letras negras sobre una banda roja.

E L SELLO SECRETO DE SALOMÓN

Ésta es la forma del Sello Secreto de Salomón con el que ordenó entrar a los genios con sus legiones en la botella de bronce.
Este sello debe hacerlo alguien que esté limpio por dentro y por fuera, y que no haya tenido contacto con mujer alguna por el espacio de un mes, sino que haya rezado y

ayunado pidiendo a Dios que haya perdonado todos sus pecados, etcétera.
Debe ser hecho en el día de Marte o de Saturno, (martes o sábado) en la noche a las 12; sobre pergamino virgen, con la sangre de un gallo negro que nunca haya engendrado. Debe notarse que la Luna de esta noche debe estar en creciente (que vaya de nueva hacia llena) y en el signo de Virgo. Cuando se haya terminado de hacer debe ser perfumado o incensado con alumbre, resinas secadas al sol, dátiles, cedro y áloes.
Valiéndose de este sello Salomón metió los espíritus en la botella de bronce y con el mismo la selló; con él ganó el amor de todas las personas y venció en las batallas, ya que ni las armas ni el fuego podían tocarlo y herirlo. Este sello fue hecho también para tapar la botella como se dijo y evitar la salida de los espíritus.

LOS DEMÁS REQUISITOS MÁGICOS

Los demás requisitos mágicos son: un cetro, una espada, una mitra, un gorro, una túnica larga de lino blanco y otras ropas para tal propósito, como manteles de diferentes colores, etcétera. También un cíngulo o cinturón de piel de león de 3 pulgadas de ancho, con todos los nombres que se encuentran en la parte ex-terna del círculo escritos a su alrededor; perfumes y un plato o recipiente para poner carbón encendido para quemar el incienso en el lugar asignado para las operaciones, aceites para ungir el templo y los ojos del operador, y agua limpia para bañarse. Habiendo hecho esto debe decirse, como dijo David:

LA ADORACIÓN EN EL BAÑO

"Tú me asperjarás con hisopo ¡ oh Señor ! y yo estaré limpio; Tú me lavarás, y yo estaré más blanco que la nieve".

Y al ponerse las vestimentas se dirá : ADORACIÓN AL PONERSE LAS VESTIDURAS
"Por el misterio figurativo de estas vestiduras, me re-visto con la armadura de la salvación en la fuerza del más Alto, Anchor; Amacor; Anides; Theodinias; Anitor; que el fin que deseo pueda llevarse a cabo por medio de tu fuerza, ¡ oh Adonai !, a quien pertenecen el honor y la gloria por los siglos de los siglos. Amén".

Habiendo terminado esto se deben decir oraciones a Dios de acuerdo con el tipo de operación que se va a realizar, como lo ha ordenado Salomón.

EL CONJURO PARA INVOCAR CUALQUIERA DE LOS ESPÍRITUS

Yo te invoco y te conjuro, ¡ oh espíritu N ! (nombre del espíritu) y estando armado de poder por la Majestad Suprema, yo te ordeno enérgicamente, por Beralanensis, Baldachiensis, Paumachia, y Apologiae Sedes; por los Príncipes más Poderosos, Genios, Liachidae y Ministros 'de la Bóveda Tartárea; y por los Príncipes Jefes del Trono de Apología en la Novena Legión, yo te invoco, y por la invocación te conjuro. Y habiendo sido armado con el poder de la Suprema Majestad, yo te ordeno enérgicamente, por el

que habló y fue he-cho, y al que obedecen todas las criaturas; también, yo, que habiendo sido hecho a la imagen y semejanza de Dios, envestido de poder por Dios y creado de acuerdo a su voluntad, te exorciso por el poderoso nombre de Dios, EL, fuerte y poderoso, oh tú espíritu N ! Yo te ordeno, por el que habló su palabra y cuyo mandato fue cumplido, y por todos los nombres de Dios, y por los nombres Adonai, El, Elohim, Elohi, Ehyeh, Asher Ehyeh, Zabaoth, Elión, Iah, Tetragrammaton, Shaddai, Señor Dios Supremo; yo te exorciso y enérgicamente te ordeno, ¡ oh tú espíritu N!, que aparezcas ante mí, aquí ante este círculo, en forma humana agradable, sin ninguna deformidad o tortuosidad; y por este Nombre Inefable, Tetragrammaton Iehovah, el cual al ser escucha-do los elementos son arrojados, el aire es sacudido, el mar se retira, el fuego se extingue, la tierra tiembla y todas las huestes celestiales, terrestres e infernales tiemblan juntas y son confundidas, te ordeno. Por lo tanto, ven, ¡oh espíritu N ! sin tardanza, de cualquier parte del mundo donde puedas estar, y contesta racionalmente todas las preguntas que pueda hacerte. Ven, apacible, visible y afablemente, ahora y sin tardanza, manifestando lo que pueda desear. Ya que eres conjurado por el Dios

Verdadero y Viviente, Helioren, por lo que acata mis mandatos y cúmplelos permaneciendo hasta el final, de acuerdo con mis intereses, hablando afablemente y visible ante mí con una voz clara e inteligible, sin ambigüedades.

Repita esta invocación tantas veces corno lo desee, y si el Espíritu no llega, diga la siguiente:

EL SEGUNDO CONJURO

Yo te invoco, te conjuro y te ordeno, ¡ oh tú espíritu N!, a que aparezcas y te muestres visible ante este círculo en forma agradable y placentera sin ninguna deformidad, por el nombre y en el nombre de Iah y Van, que oyó y habló, y por el nombre de Dios Agla, que Lot escuchó y así salvó a su familia; y por el nombre Ioth, que Jacob escuchó del ángel, y fue así librado de Esaú su hermano; y por el nombre Anaphexeton, que Aarón escuchó y habló y por el que se hizo sabio; y por el nombre Zabaoth, que Moisés nombró y todos los ríos fueron convertidos en sangre; y por el nombre Asher Ehyeh Oriston, que al pronunciarlo Moisés, todos los ríos se llenaron de ranas que invadieron luego las casas, destruyendo todas las cosas; y por el nombre Elión, que al decirlo Moisés hubo tal tormenta como no la había habido antes desde la creación del mundo; y por el nombre Adonai, que al nombrarlo Moisés aparecieron langostas en toda la tierra que devoraron todo lo que había dejado la tormenta, y por el nombre Schema Amathia que Josué invocó y por el cual se detuvo el Sol en su curso; y por el nombre Alfa y Omega que dijo Daniel y destruyó a Bel y mató al Dragón; y por el nombre Emmanuel, que cantaron los tres niños, Shadrach, Meshach y Abednego, en medio de la hoguera y quedaron libres; y por el nombre Hagios, y por el Sello1 de Adonai; y por Ischiros, Athanatos, Paracletos; y por Otheos, Ictros, Athanatos; y por estos tres nombres secretos: Agla, On, Tetragrammaton, te conjuro y te obligo. Y por estos nombres y por todos los demás nombres del Dios Verdadero y Viviente, el Señor Todopoderoso, te exorciso y te ordeno, ¡ oh espíritu N!, 'y también por aquel que habló la Palabra y fue hecho, y al que obedecen todas las criaturas, y por el terrible

juicio de Dios, y por el incierto Mar de Cris-tal que está ante la Divina Majestad Todopoderosa, por las cuatro bestias ante el Trono, que tienen ojos delante y atrás, por el fuego que circunda al trono, por los san-tos ángeles del cielo, y por la poderosa sabiduría de Dios; yo potentemente te exorciso a que aparezcas aquí, ante el Círculo, para hacer mi voluntad en todas las cosas que me parezcan buenas a mí; por el sello de Basdathea Baldachia; y por este nombre Primeumaton, que dijo Moisés y se abrió la tierra tragándose a Kora, Datán y Abiram; por lo que darás respuestas correctas a mis demandas ¡ oh espíritu N ! y harás todo lo que desee hasta donde tu oficio te capacite. Por lo tanto, ven en paz y afablemente, ahora y sin tardanza, para manifestar lo que yo deseo, hablando con voz clara y perfecta, inteligible a mi entendimiento.

Si no llega a la pronunciación de estos dos primeros Conjuros (aunque sin duda llegará) diga lo que sigue :,

LA OBLIGACIÓN

Yo te conjuro, ¡ oh espíritu N!, por todos los más gloriosos y potentes nombres del Más grande e Incomprensible Señor de los Ejércitos, a que vengas rápido y sin tardanza de cualquier parte de la tierra o del mundo donde te encuentres, a contestar con respuestas razonables a mis demandas, y hablando afable y visible-mente con voz inteligible a mi entendimiento como lo he dicho antes. Te conjuro y obligo, ¡ oh espíritu N!, por todos los nombres dichos y además por los siete nombres con los que Salomón te metió a ti y a todos los demás espíritus en tu compañía en la botella de bronce, Adonai, Preyai o Prerai, Tetragrammaton, Anaphaxeton o Anepheneton, Inessenfatoal o Inessenfatall, Pathtumon o Pathatumon e Itemon, a que aparezcas aquí ante este Círculo para hacer mi voluntad en todo lo que me parezca bueno. Y si todavía estás en desobe- diencia, y te rehúsas a venir, en el poder y por el poder del nombre del Supremo y Eterno Señor Dios, quien creó a ambos, tú y yo, y a todo el universo y lo que contiene en seis días, Eie, Saraye, y por el poder de este nombre, Primeumaton, que comanda todo el ejército celestial, te maldeciré y te privaré de tu oficio, de tu alegría y de tu lugar y te encerraré en lo pro-fundo del abismo para que permanezcas ahí hasta el día del Juicio Final. Te arrojaré al fuego eterno y al lago de llamas y azufre, a menos que vengas pronto y aparezcas aquí ante el Círculo para hacer mi voluntad. Por lo tanto, ven tú, por los nombres Adonai, Zabaoth Adonai, Amiorán, ven, ya que es Adonai quien te lo ordena.

Si ha llegado hasta aquí sin que el espíritu aparezca, puede estar seguro de que está en otro sitio enviado por su Rey y no puede venir. Si es esto lo que sucede, invoque al Rey para que lo envíe, de la manera siguiente ; pero si aun así no viene, puede ser que esté encadenado en el infierno, y no en la custodia de su Rey. Si es así y usted todavía quiere que venga aunque sea de ese lugar, debe pronunciar la maldición general que se llama La Cadena de los Espíritus. A continuación, damos la Invocación del Rey.

LA INVOCACIÓN DEL REY

¡ Oh tú, grande, poderoso y fuerte Rey Amaimón, que riges por el poder del Dios Supremo El sobre todos los espíritus tanto superiores como inferiores de las órdenes infernales en el dominio del este; yo te invoco y te ordeno por el verdadero y especial nombre de Dios y por el Dios que tú adoraste, y por el sello de tu creación, y por el más poderoso nombre de Dios, Iehovah Tetragrammaton, que te arrojó del cielo con los demás espíritus infernales, y por el más poderoso y grande nombre de Dios, que creó el cielo, la tierra y el infierno, y todas las cosas que contienen, y por su poder y virtud, y por el nombre Primeumaton que manda toda la hueste celestial, que fuerces y obligues al espíritu N, que venga a mí aquí en este Círculo en una forma agradable, sin causar daño a mí o ninguna otra persona y contestar en forma verdadera y fiel todas mis preguntas y hacer lo que le ordene, para. que yo logre hacer mi voluntad y satisfacer mis deseos, en el conocimiento y obtención de todas las cosas que por oficio tú sabes le es propio llevar a cabo y lograr, por el poder de Dios, El, quien creó y dispuso de las cosas celestiales, aéreas, terrestres e infernales..

Después de haber invocado al Rey de esta manera dos o tres veces, conjure al espíritu, repitiendo los con-juros varias veces. Sin duda alguna llegará a la primera o segunda repetición. Si no viene, añada La Cadena de los Espíritus al final de los conjuros, y será forzado a aparecer, aunque estuviera preso por cadenas, ya que las romperá para lograr la libertad.

LA MALDICIÓN GENERAL, LLAMADA "LA CADENA DE LOS ESPÍRITUS", CONTRA TODOS LOS ESPÍRITUS QUE SE REBELAN

¡ Oh espíritu (nombre del espiritu)*!, malvado y desobediente, porque te has revelado y no has obedecido ni escuchado mis palabras que he repetido, palabras gloriosas y nombres incomprensibles de Dios, el creador de mí y de ti, y de todo el mundo, yo, por el poder de estas palabras y estos nombres que ninguna criatura puede resistir, te maldigo y te mando hasta el fondo del abismo, para que permanezcas encadenado hasta el día del Juicio, y en fuego y azufre inextinguibles, a menos que aparezcas ante este Círculo, y en este triángulo, para hacer mi voluntad. Por lo tanto, ven pronto y en paz, por los nombres de Dios, Adonai, Zabaoth, Adonai, Amiorán, ven, ven, que es el Rey de Reyes, y también Adonai, quien te lo ordena.*

Cuando haya llegado hasta este punto en los con-juros, sin que llegue el espíritu, escriba su sello en pergamino y póngalo en una fuerte caja negra,1 con azufre, asafétida y otras cosas
que tienen mal olor. Luego enrolle bien la caja con un cable o alambre de hierro y cuélguela de la punta de la espada, póngala sobre el fuego de los carbones y diga lo siguiente al fuego primero, que estará orientado hacia el punto cardinal al que pertenece el espíritu.

EL CONJURO DEL FUEGO

Yo te conjuro ¡oh fuego!, por el que te ha crea-do y ha hecho todas las demás

criaturas para bien en el mundo, a que atormentes, quemes y consumas a este espíritu N para siempre. Yo te condeno, espíritu N, porque eres desobediente y desobedeciste mi mandato, no guardaste los preceptos del Señor tu Dios, ni obedeciste mis invocaciones ni a mí, habiéndote llamado yo, que soy el siervo del Más Alto e Imperial Señor Dios de los Ejércitos, Iehovah, yo, que estoy dignificado y fortificado por su poder celestial y con su permiso, y sin embargo no vienes para contestar mis preguntas. Por tu aversión eres culpable de gran desobediencia y rebelión, por lo que te excomulgo, y destruyo tu nombre y tu sello, el cual he encerrado en esta caja; te quemaré en el fuego inmortal y te enterraré en el eterno olvido, a menos que vengas inmediatamente en forma apacible y visible, amable y cortés, aquí ante este Círculo, en este triángulo, en forma bella y de ningún modo terrible, hiriente o espantosa para mí o cualquiera otra criatura sobre la faz de la tierra. Contestarás razonablemente a mis requerimientos, y harás todos mis deseos en todas las cosas que te ordene.

Si aun así no llega, puede decir lo siguiente:

LA GRAN MALDICIÓN

Ahora, ¡ oh espíritu N!, pernicioso y desobediente, que no apareces ante mí para contestar las cosas que deseo de ti, y que no me has satisfecho, yo, por el poder, el nombre y la dignidad del Omnipresente e Inmortal Señor Dios de los Ejércitos Iehovah Tetragrammaton, el único creador de los Cielos y la Tierra, y el Infierno y todo lo que contiene, que es el maravilloso administrador de todas las cosas visibles e invisibles, te maldigo, y te privo de tu oficio, alegría y lugar, y te arrojo a las profundidades del abismo, para que permanezcas allí hasta el día del Juicio, digo, al lago de fuego y azufre que está reservado a todos los espíritus rebeldes, des- obedientes, obstinados y perniciosos como tú. ¡ Que toda la cohorte celestial te maldiga ! ¡ Que el Sol, la Luna y todas las estrellas te maldigan! ¡ Que la Luz y todas las huestes celestiales te arrojen al fuego inextingible y a los tormentos impronunciables! Y así como tu nombre y sello ligados en esta caja encadenada son quemados en sustancias pestilentes y sulfurosas y consumidos en este fuego material, así, por el nombre Iehovah y por el poder y dignidad de estos tres nombres, Tetragrammaton, Anaphaxeton y Primeumaton, yo te arrojo, malvalo y desobediente espíritu N, al lago de fuego que está reservado a los espíritus condenados y malditos, para que permanezcan allí hasta el día del Juicio, y nunca más sean recordados delante de Dios, que vendrá a juzgar a los vivos y a los muertos en el mundo por medio del fuego.

El exorcista debe poner entonces la caja en el fuego y el espíritu llegará, pero tan pronto llegue apague el fuego donde está la caja y ponga un perfume dulce y dele la bienvenida y un buen entretenimiento, mostrándole el pantáculo que se encuentra en la parte baja de su vestido cubierto con una tela de lino, diciendo :

EL DISCURSO AL ESPÍRITU EN SU LLEGADA

¡ Mira, he aquí tu confusión si rehúsas ser obediente ! ¡ Observa el pentáculo de Salomón que he traído aquí a tu presencia ! Observa la persona del exorcista en me-

dio del exorcismo, el que está armado por Dios y sin temor, el que potentemente te llamó e invocó para que aparecieras, y por él, tu maestro y amo, llamado Octinomos. Por lo tanto contesta con respuestas lógicas mis demandas y prepárate a ser obediente a tu amo en el nombre del Señor:
¡Bathal o Vathat avalanzándose sobre Abrac!
¡Abeor viniendo sobre Aberer!
Entonces él o ellos serán obedientes y le preguntarán qué deseas, porque estarán obligados por Dios a cumplir sus deseos. Y cuando él o ellos hayan aparecido y se hayan mostrado humildes, debe entonces pronunciar

LA BIENVENIDA AL ESPÍRITU

¡ Bienvenido espíritu N, oh noble Rey2 (o reyes) ! te doy la bienvenida, porque te he llamado por el que ha creado los cielos, la tierra y el infierno y todo lo que contienen, y también porque has obedecido. Por el mismo poder por el que te he invocado y obligado para que permanezcas afable y. visible aquí ante este Círculo (o "ante este Círculo y en este Triángulo") tan constante y prolongadamente como yo tenga necesidad de tu presencia, y no debes irte sin mi licencia hasta que hayas hecho mi voluntad debida y fielmente, sin falsedad alguna.

Luego, permaneciendo en la mitad del Círculo, debe estirar la mano en gesto de mando y decir:

¡Por el Pentaculo de Salomon los he llamado! Denme una respuesta verdadera.

Luego el exorcista expondrá sus deseos y requisiciones.
Cuando haya terminado la invocación debe licenciar al espíritu para que se marche de la siguiente manera :

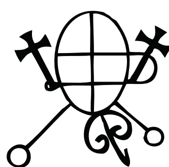
LICENCIA DE PARTIDA

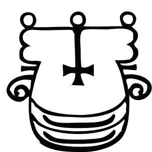
¡ Oh tú espíritu N, porque has. contestado diligentemente a mis demandas y has venido listo y pronto a mi llamada, te licencio para que partas a tu lugar apropiado, sin causar daño o peligro a hombre o bestia! Parte luego, te digo, y está listo para venir a mi llamado, siendo debidamente exorcisado y conjurado por mediode los ritos sagrados de la magia. ¡ Te obligo a retirarte apacible y silenciosamente, y que la paz de Dios sea siempre continua entre tú y yo ! ¡ Amén!

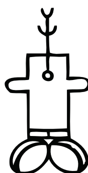
Después de haber dado licencia de partida al espíritu, no debe salir del Círculo hasta que se haya ido, y hasta que ha ya dicho las oraciones y dado las gracias a Dios por las grandes bendiciones que él le ha mandado al cumplir los deseos y retirando la malicia del enemigo, el Demonio.

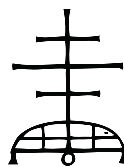
¡ También observe que puede encerrar estos espíritus en el Vaso de Bronce de la misma manera que les ordena entrar en el Triángulo, diciendo : "Que aparezcas ante este círculo, en esta Botella de Bronce, en una forma bella y agradable", etcétera, como se ha

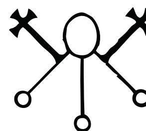
dicho en los anteriores conjuros!

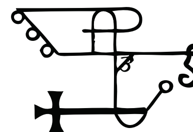

1. Bael

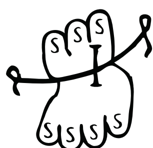

2. Agares

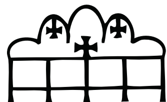

3. Vassago

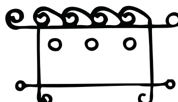

4. Gamagin

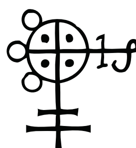

5. Marbas

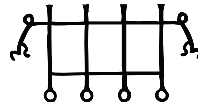

6. Valefar

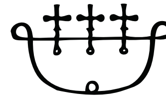

7. Amon

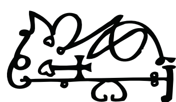

8. Barbatos

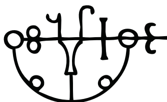

9. Paimon

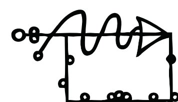

10. Buer

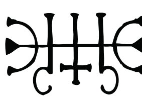

11. Gusion

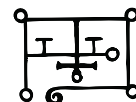

12. Sitri

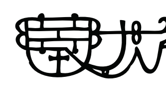

13. Beleth

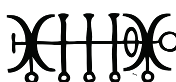

14. Lerayou

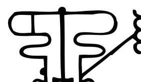

15. Eligor

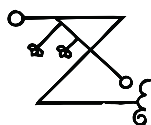

16. Zepar

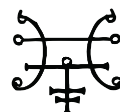

17. Botis

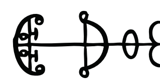

18. Bathin

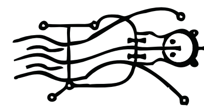

19. Saleos

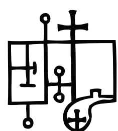

20. Purson

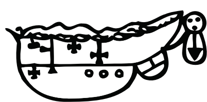

21. Morax

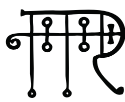

22. Ipos

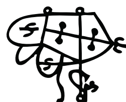

23. Aim

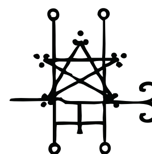

24. Naberius

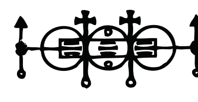

25. Glasya Labolas

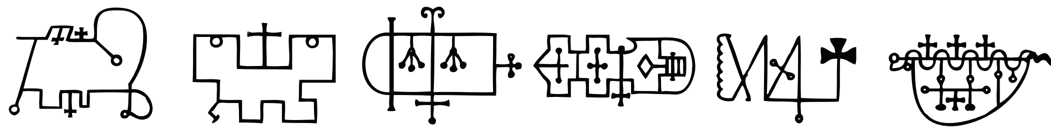

26. Bune


27. Ronove

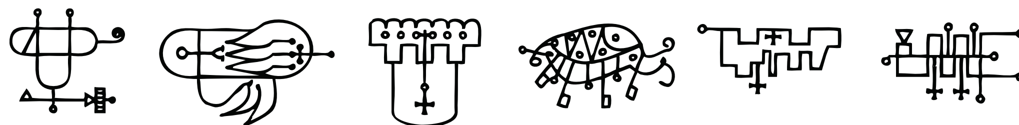

28. Berith


29. Astaroth

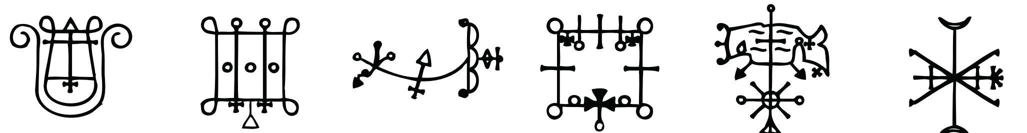

30. Forneus



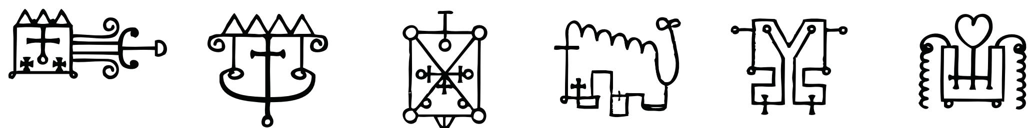
37. Pheonix 38. Halpas 39. Malpas 40. Raum 41. Focalor 42. Vepar



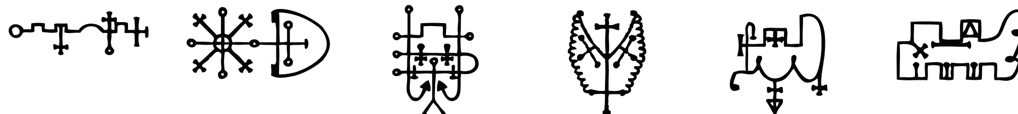
43. Sabnack 44. Shax 45. Vine 46. Bifrons 47. Vual 48. Haagenti



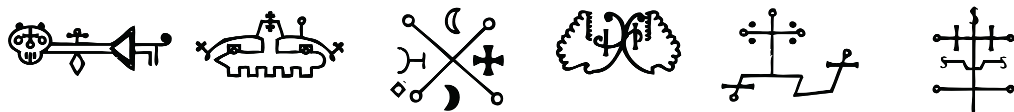
49. Perocel 50. Fureas 51. Balam 52. Alloces 53. Caim 54. Murmur



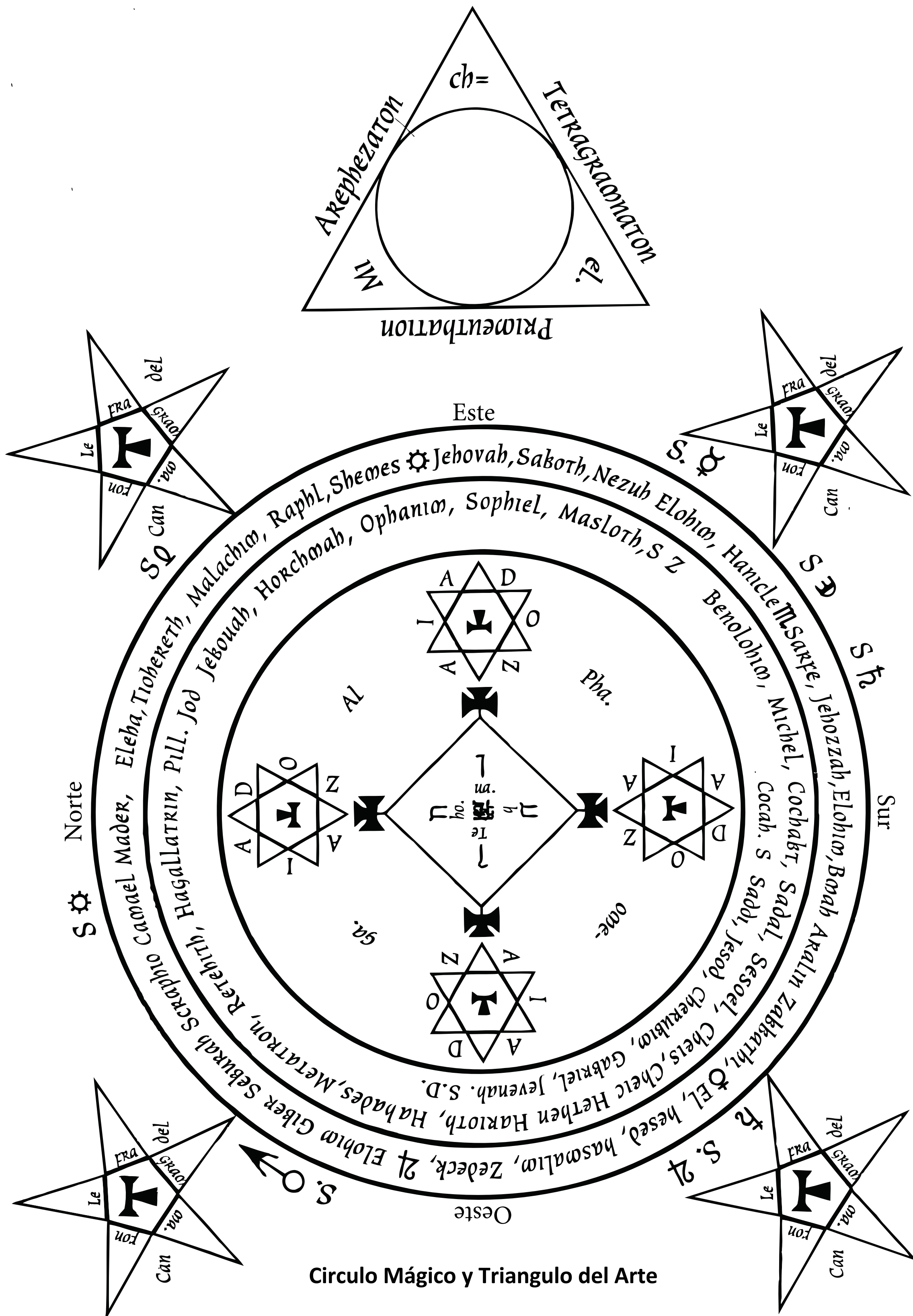
55. Orobas 56. Gemory 57. Ose 58. Amy 59. Orias 60. Vapula



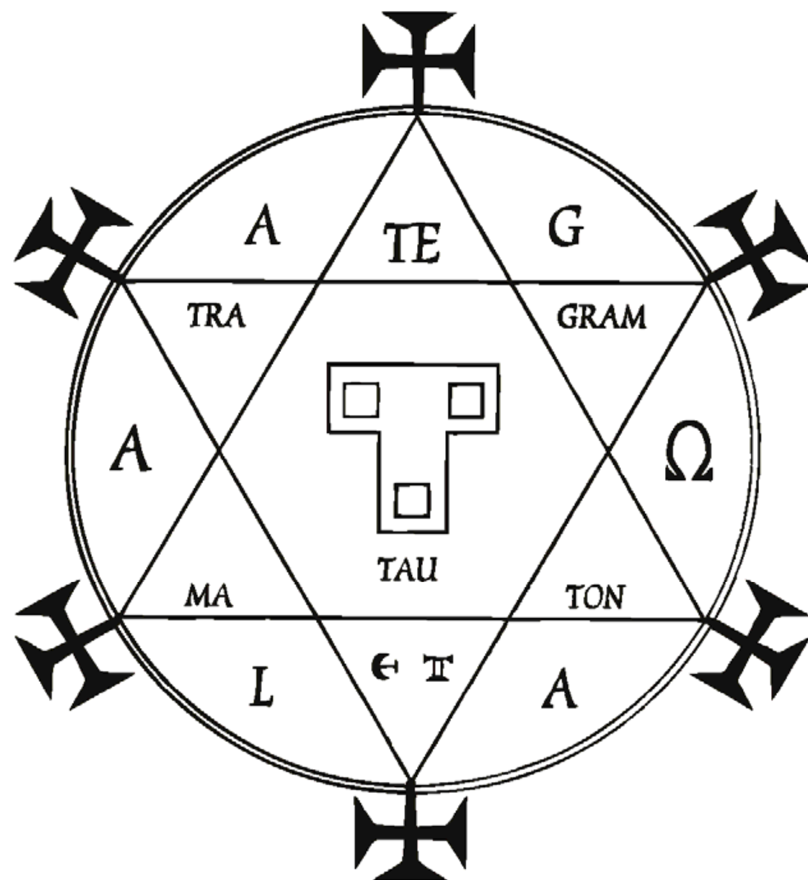
61. Zagan 62. Valac 63. Andras 64. Flauros 65. Andrealphus 66. Cimeies



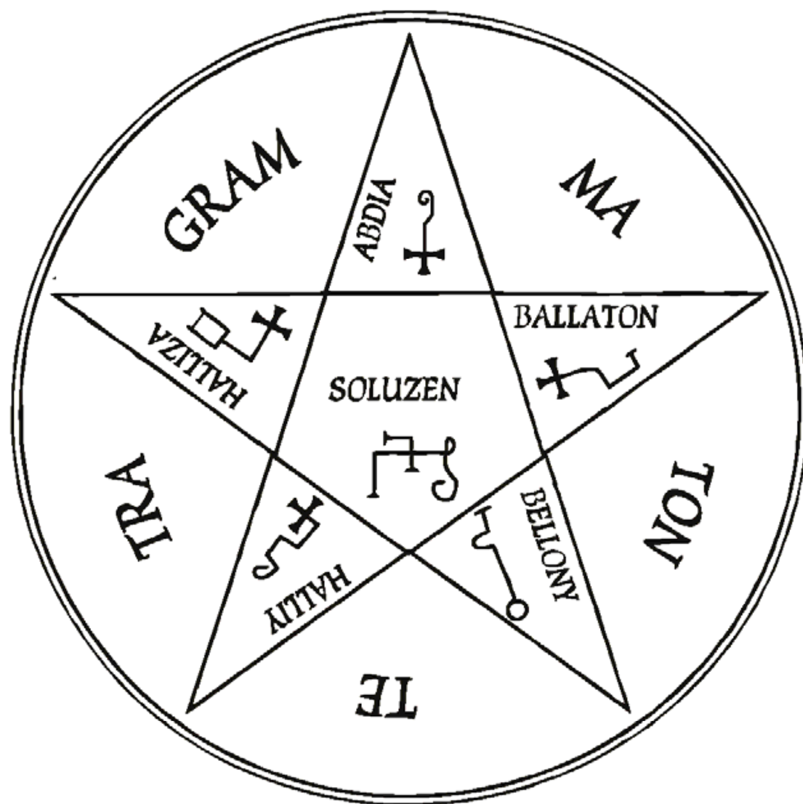
67. Amduscias 68. Belial 69. Decarabia 70. Seere 71. Dantalion 72. Andromalius



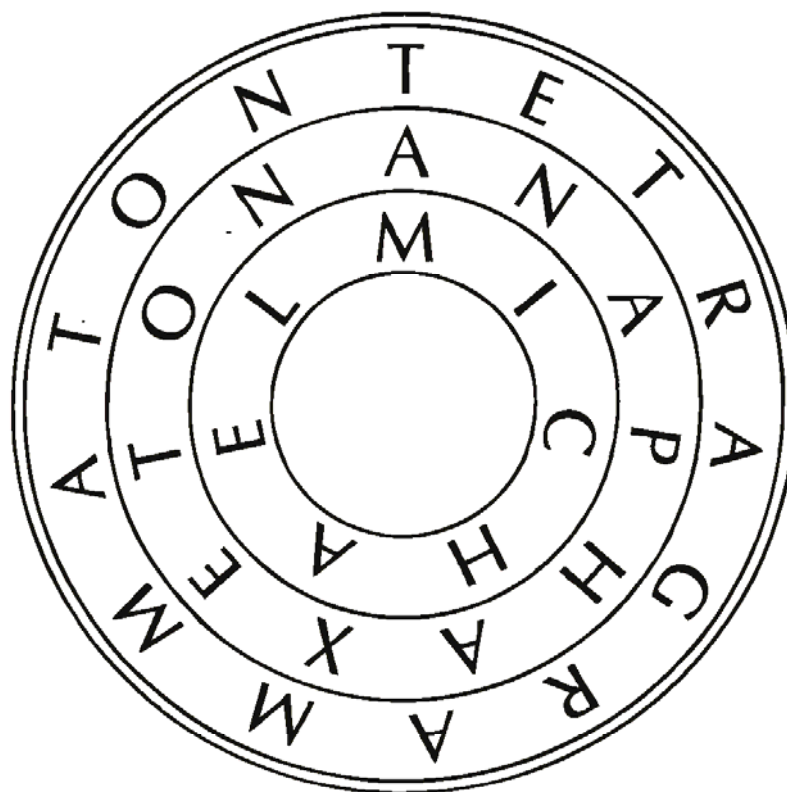
Circulo Mágico y Triangulo del Arte



Hexagrama de Salomon



Pentagrama de Salomon



La Sortija Mágica de Salomón



El Sello Secreto de Salomon

AQUÍ TERMINA EL PRIMER LIBRO DEL LEMEGETON, LLAMADO LA GOECIA

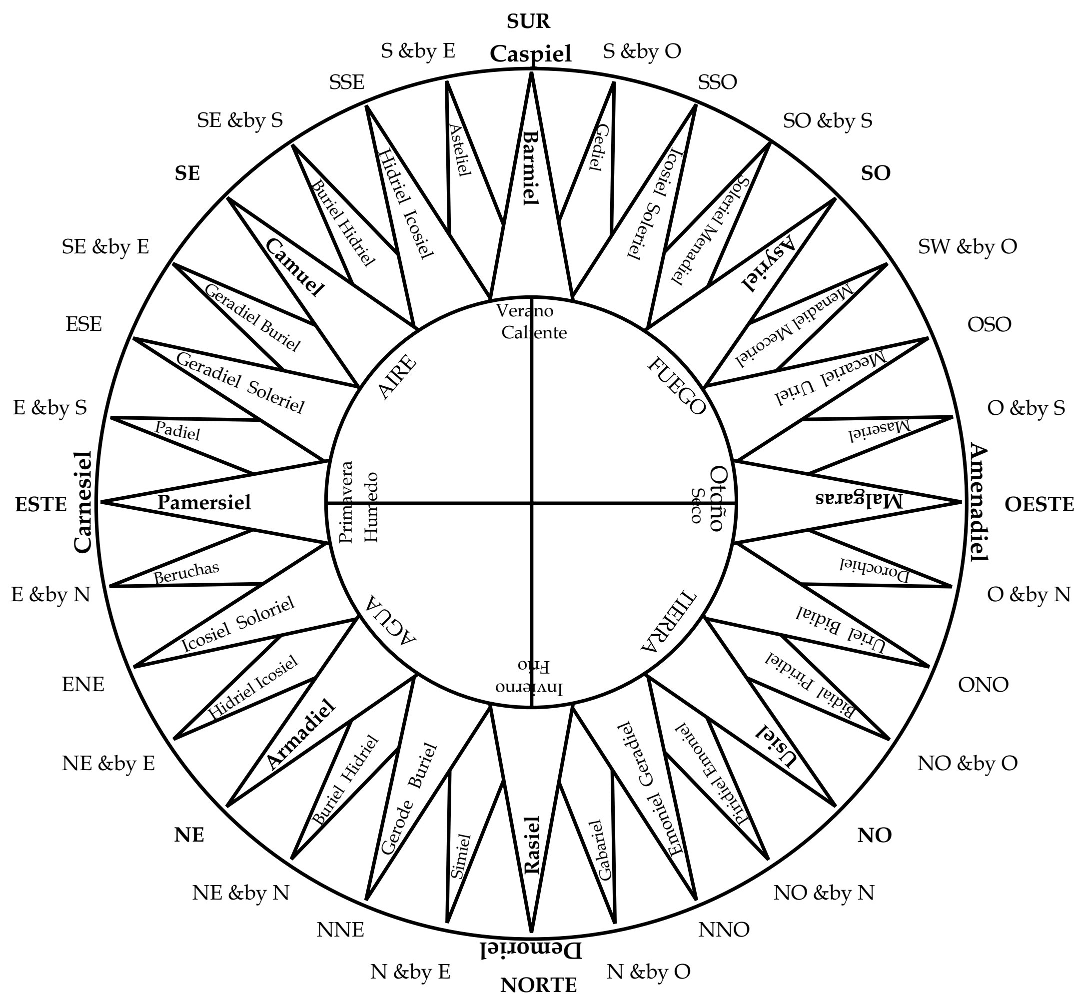
THEURGIA GOECIA

LIBRO II DEL Lemegeton

Aquí empieza el segundo libro llamado el Arte del Theurgia Goetia, del Gran Rey Salomón. Este tratado narra los nombres de los Jefes de los Espíritus, con sus respectivos Ministros de Espíritus que están bajo sus mandatos, con sus respectivos Sellos para ser usados como Lamen sobre el pecho, sin el cual los espíritus no obedecerán la voluntad del operador.

El oficio de todos estos Espíritus son el mismo, por lo cual, lo que hace uno lo puede hacer cualquier otro, ellos pueden descubrir y mostrar todas las cosas que se mantienen ocultas, y pueden procesar, cargar y hacer cualquier cosa que pueda ser hecha o contenida en cualquiera de los 4 elementos, Fuego, Aire, Tierra y Agua y también pueden revelar los secretos de los Reyes o de cualquier otra persona,

Estos espíritus son de naturaleza mixta tienen por naturaleza una parte buena y una parte mala, son gobernados por sus propios Príncipes, y estos tienen sus tronos en los cuatro puntos cardinales del Compás de los Vientos, tal cual esta mostrado en la Figura de la Estrella a continuación.



Por esto cuando se decida invocar a alguno de los Príncipes, o cualquiera de sus sirvientes, se tendrá que dirigir hacia el punto cardinal correspondiente donde se encuentra la Mansión del rey o del Príncipe al que se busca llamar y no podrás equivocarte en tus operaciones, cada príncipe tiene su propia conjuración, pero siempre usando el mismo formato, con excepción del nombre y el lugar del espíritu que deberá ser diferente dependiendo del espíritu. También los sellos de cada espíritu son diferentes y deberán ser usados según corresponda.

En cuanto a los vestidos y otros materiales a ser usados, de ello se ha hablado en el primer libro llamado Goesia.

La forma de la figura utilizada para descubrir el orden de los 31 reyes y sus príncipes junto con sus sirvientes y ministros es dada a continuación, una vez que se encuentre al rey será fácil encontrar a sus sirvientes.

Podrás darte cuenta al observar esta figura que 20 de estos Reyes tienen mansiones fijas y por tanto se mantienen siempre en un mismo lugar, mientras que los otros son móviles y aveces se encuentran en un lugar y otras en otro. Por lo tanto no importa hacia que dirección te encares cuando desees llamarlos a ellos o a sus sirvientes

LOS 4 EMPERADORES CARDINALES

1) CARNESIEL: es el mas grande de todos los reyes de estos espíritus y es el Emperador, gobernando el Este, quien tiene 1000 grandes Duques, y 100 Duques menores, a quienes siguen 500.000.000.000 de Ministros inferiores a los Duques, los cuales no serán nombrados, solo dibujaremos 12 de los Duques Jefes, y sus respectivos sellos , pues son suficientes para la practica. Nota: que cuando llames a Carnesiel, tanto para el día como para la noche, le atenderán y vendrá acompañado de sus 60,000,000,000,000 de sirvientes, pero cuando llamas a alguno de sus Duques en particular, no vendrán mas de 300 sirvientes, o incluso menos aun, a veces no alcanzan los 10. Su conjuración empieza : " *Yo te conjuro , poderoso y grande entre los Reyes, poderoso Emperador Carnisiel que gobiernas sobre las torres del Oriente....* " etc.

2) CASPIEL: es el jefe Emperador, gobernando el sur, quien tiene 200 Grandes Duques y 400 Duques Menores, y sus ministros se cuentan entre los 1.000.200.000.000 de espíritus, los cuales solo nombraremos a 12 de los Duques Mayores, los cuales poseen 2660 ministros inferiores que loes atienden, los cuales algunos vienen solos, pero en general son bastante tercos, y ruines.

3) AMENADIEL: es el gran Emperador del Occidente, quien tiene 300 Grandes Duques bajo su mando, y 500 Duques Menores, los cuales cuentan con 40.000.030.000.100.000 de sirvientes y ministros. Nosotros solo mencionaremos 12 de los Grandes Duques que serán suficientes para la práctica. NOTA: Amenadiel, puede ser llamado en cualquier hora del día o la noche, pero sus Duques que poseen 3000 sirvientes para servirles, deberán ser llamados en horas determinadas, Vadras debe ser llamado en las primeras 2 horas del día, (entre las 6 am, y las 8 am), y así sucesivamente hasta que llegues a Nabroc que debe ser llamado a los dos ultimas horas de la noche (entre las 4 am y las 6 am), para volver a empezar con Valdras. Lo mismo sucederá con los espíritus llamados bajo el gobierno de DEMORIEL, el emperador del Norte. "*Yo te conjuro , poderoso y grande entre los Reyes, poderoso Emperador Amenadiel que gobiernas sobre las torres del Occidente....* etc..

4) DEMORIEL: es el poderoso Emperador del Norte, quien tiene 400 Grandes Duques y 600 Duques Menores, cuyos ministros se encuentran entre los 700.00.800.000.000.000 sirvientes, los cuales solo mencionaremos 12 de los Duques Mayores y sus sellos, que son suficientes para practicar. NOTA: cada uno de estos Duques, tienen 1140 sirvientes para sus requerimientos, por tanto al llamar al Duque, sus sirvientes podrán cumplir tus demandas. *Yo te conjuro , poderoso y grande entre los espíritus, poderoso Príncipe Demoriel que gobiernas sobre las torres del Norte....*

5)

LOS PRINCIPES FIJOS

5) PAMERSIEL: es el primero de los gobernantes Príncipes debajo de Carnisiel en las Mansiones del Este, quien tiene a su vez, miles de espíritus bajo su mando, no debe ser llamado de día, y además deberás hacerlo con cuidado , pues son bastante ruines y altivos. NOTA: estos espíritus son de naturaleza malévola, bastante falsos,, y no debes confiarles tus secretos, pero son excelentes en el manejo de Espíritus de la Oscuridad para cualquier cosas que se relacione con el espanto y las casas embrujadas, y deberás conjurarlo luego de llamar a Parmisiel para que los controle, y luego a sus sirvientes. Pero para esto haz un circulo según el Goetia, en la habitación mas elevada de tu casa, en un lugar bien ventilado, dado que se trata de espíritus aéreos. Tu podrás llamar a estos espíritus, para que se manifiesten dentro de una Esfera de Cristal, de no menos que 4 pulgadas de diámetro, colocada en el centro de la Gran Tabla de Salomón (el sello en la tapa del Libro), llevando el sello del espíritu como lamen colgando de tu pecho. La forma de la tabla es como ya te he mencionado, pero deberás conjurarlos muchas veces, pero no dudes, que tarde o temprano se manifestara. " *Yo te conjuro , poderoso y grande Príncipe Parmasiel, que gobiernas como rey sobre las dominios del Oriente....*

6) PADIEL: el segundo espíritu bajo el Emperador del Este, es Padiel, el gobierna sobre el Este Sude Este, como un Rey, sobre 10000 Espíritus durante el día, y sobre 200.000 para la noche, con sus respectivos millares debajo de ellos. todos estos son de naturaleza benévola, y son confiables. Salomón dice que no poseen poder por si mismos sino que el poder les es concedido por su gobernante Padiel, y es por esto que no se hace mención de ellos , dado que para llamarlos es necesario que este presente Padiel, después de Parmersiel. *"Yo te conjuro , grande y poderoso Príncipe Padiel, sobre las dominios del Este Sudeste"* ..

7) CAMUEL: El tercer espíritu en el orden, es el Rey Jefe Camuel, que gobierna como Rey en el Sud Este del Mundo. Que posee sus millares de sirvientes debajo de su comando, solo mencionaremos 10 de los que reglan el día, y otros tanto, para los que regulan la Noche. Todos estos Duques poseen miles de sirvientes que les sirven a excepción de Camyel, Citgaras, Calym, Meras, quienes solo poseen 100, pero Tediol, Moriol, y Tugaros , no tienen ninguno. Aparecerán muy hermosos, y corteses, tanto para el día como para la noche, y deberán ser llamados con sus respectivos sellos.

8) ASTELIEL: el cuarto espíritu en orden es Asteliel, el gobierna como Rey debajo de Carnasiel, en el Sur Sud Este, posee 10 Espíritus Jefes diurnos, y 20 Espíritus nocturnos, bajo los cuales hay 3 Espíritus Principales, y bajo estos otras Legiones; los cuales solo mencionaremos 8 de los Jefes Espirituales correspondientes al día, y otros tantos para la noche, los cuales cada uno posee 20 sirvientes a quienes comandar, y todos ellos son bastante corteses y amorosos, hermosos y confiables, los conjuraras luego de Asteliel, utilizando sus sellos particulares como un Lamen colgado sobre tu pecho. *"Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Asteliel, que gobiernas como Rey , sobre las dominios del Sud- Sudeste"* ..

9) BARMIEL: el quinto Espíritu es Barmiel, es el Primer Jefe debajo de Caspiel, el Emperador del Sur; y gobierna como rey bajo el mandato de Caspiel, con 10

Duques para el día y 20 Duques para la noche para atender sus demandas ; todos ellos son de naturaleza benévola y les agrada obedecer al exorcista. Solo mencionaremos 8 correspondientes al día y otros tantos para la noche , con sus respectivos sellos, que serán suficientes para practicar. NOTA: cada uno de estos Duques posee 20 sirvientes capaces de atenderlos y seguirlos cuando son conjurados, a excepción de 4 correspondientes a la noche que no poseen ninguno.

¨ *Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Barmiel, que gobiernas como Rey , sobre las dominios del Sur "*

10) GEDIEL: el sexto espíritu es Gediel , es el segundo bajo el mando de Caspiel señor del Sur; y gobierna como Rey bajo Caspiel en los dominios del Sur- Sudoeste, con 10 Duques para el día y otros tantos para la noche . todos ellos son de buena naturaleza, y obedecerán al exorcista. Solo mencionaremos 8 de sus Duques Sirvientes correspondientes para el día, y otros tantos para la noche, esto será suficiente para practicar. ¨*Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Gediel, que gobiernas como Rey, sobre las dominios del Sud- Sudoeste".*

11) ASYRIEL: el séptimo espíritu gobernando en el sudeste del Mundo, con 20 grandes Duques para atenderlo durante el día, y otros tantos para la noche, que poseen bajo ellos otros miles de sirvientes. Solo mencionaremos 8 Duques correspondientes al día y la noche, los cuales son suficientes para la practica . Los primeros cuatro correspondientes al día constan de 40 sirvientes y los primeros cuatro de la noche también; y los últimos 4 del día poseen 20 sirvientes, y los últimos 4 de la noche solo poseen 20. todos son de buena naturaleza y obedecerán al mago. Nota que los del día deben ser llamados antes de que se oculte el sol, y los de la noche luego durante la ausencia del sol. ¨ *Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Asyriel, que gobiernas como Rey , sobre las dominios del Sudoeste"*

12) MASERIEL: el octavo espíritu en orden y cuarto bajo las ordenes del Emperador del Sur, es Maseriel, que gobierna como rey bajo los dominios del Oeste Sud – oeste, y posee una gran cantidad de príncipes y sirvientes para atender sus demandas, los cuales solo mencionaremos 12 de los Jefes para el día y otros tantos para la noche, los cuales serán suficientes para la practica. Son todos de buena naturaleza y obedecerán tu voluntad, los espíritus diurnos deberán ser llamados durante el día y los nocturnos durante la noche, cada espíritu mencionado y sellado posee 30 sirvientes para atenderlos. *Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Maseriel, que gobiernas como Rey , sobre las dominios del Oeste - Sudoeste"*

13) MALGARAS: el noveno espíritu en orden pero el primero bajo las ordenes del Emperador del Oeste, es Malgaras, el gobierna en los dominios occidentales y posee 30 duques bajo sus ordenes para el día y otros tantos para la noche, los cuales a su vez poseen otros 30 sirvientes, excepto Miliel, Barfas, Asper, y Deiles los cuales solo tienen 20; Arois y Basiel solo tienen 10. todos ellos son muy corteses y obedecerán tu voluntad, y se manifiestan de dos en dos con sus sirvientes . nosotros solo mencionaremos 12 para el día y 12 para la noche. *Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Malagaras, que gobiernas como Rey , sobre las dominios de Oeste"*

14) DAROCHIEL: es el décimo espíritu en el orden, pero el segundo al mando bajo el Imperio del Oeste . es un poderoso príncipe cuyos dominios están en el Oeste Nor-oeste; y posee 40 duques para servirle durante el día y otros tantos para la noche, con sus innumerables espíritus sirvientes menores, nosotros solo mencionaremos 24 de los Jefes Ducales del día y otros tantos para la noche. NOTAS: los primeros

12 del día como los 12 de la noche poseen 40 sirvientes para atenderlos. también ten presente para llamarlos que deberás tener en cuenta las horas planetarias, el primero del los espíritus del día debe ser llamado en la primera hora planetaria del día, y el segundo en la segunda hora planetaria, y así sucesivamente tanto para el día o la noche,. Son todos de buena naturaleza y les agrada obedecer la demanda de un mago. ¨ *Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Dorochiel, que gobiernas como Rey , sobre las dominios del Oeste -Nor -oeste"*

15) USIEL: el onceavo espíritu en el orden pero tercero bajo el Imperio del Oeste bajo Amenadiel, es el príncipe Usiel, poderoso y sabio gobernando como rey en los torreones del Noroeste. Posee 40 Duques Mayores sirvientes diurnos y otros tanto nocturnos, los cuales solo mencionaremos 14 para el día y otros 14 para la noche; los primeros 8 del día poseen 40 sirvientes y los demás 630 sirvientes; los 8 primeros de la noche poseen 40 sirvientes , y los otros cuatro 20 sirvientes, los últimos 2 Duques solo poseen 10; ellos son todos muy obedientes y se manifestaran rápidamente al ser llamados. Ellos son los mas poderosos para descubrir tesoros , al menos eso es lo que dice Salomón, de los que están aquí en este libro contenido, muy útiles para cuando se necesita ocultar algo especial. deberás grabar 4 de estos sellos en pergamino virgen y dejarlos dentro de tu tesoro, o donde el tesoro se oculte y nunca nadie lo encontrará . ¨ *Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Usiel, que gobiernas como Rey , sobre las dominios del Noroeste"*

16) CABARIEL: es el cuarto espíritu bajo el Imperio del Oeste, quien es un poderoso Rey gobernando el Oeste Nor-oeste. Posee 50 Duques para atenderlo durante el día, y otros tantos para la noche con sus innumerables sirvientes. Solo mencionaremos a 10 de los Duques diurnos y otros 10 de los Nocturnos; presta atención que los espíritus llamados durante el día son de naturaleza benévola, pero los de las horas nocturnas son de naturaleza vil, y desobediente. ¨*Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Cabariel etc.* RAYSIEL: el treceavo espíritu Príncipe es Reaysiel, que gobierna como rey en los dominios del Norte, y tiene 50 Duques Mayores para el día y otros tantos para la noche, los cuales poseen a su vez muchísimos sirvientes . Solo mencionaremos 16 del día, que so9n de buen naturaleza, pero los 14 de la noche son de naturaleza malévola y desobedientes; los Duques diurnos poseen 50 sirvientes cada uno a excepción de 6 últimos bajo su mando solo tienen 20 servidores, y los 8 primeros de la noche poseen 40 sirvientes, los cuatro que le siguen poseen 20 sirvientes, y el ultimo tan solo 10 . ¨ *Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Raysiel, que gobiernas etc.*

17) SYMIEL: El catorceavo espíritu en este orden es Symiel quien es segundo en los dominios del Norte, gobernando como rey en el Norte Noreste, quien posee 10 Duques para atenderlo durante el día y 1000 Duques para la noche, los cuales cada uno posee otros tantos sirvientes. Solo mencionaremos 10 Duques del día y otros tanto para la noche. Los diurnos son de buena naturaleza, y los nocturnos son de naturaleza vil. también los Duques diurnos poseen 720 sirvientes para obedecer sus voluntades, pero los nocturnos poseen 790 sirvientes. ¨ *Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Symiel, que gobiernas como Rey , sobre las dominios del Norte Nor-este"*

18) ARMADIEL: el quinceavo espíritu es Armadiel, pero es el tercero bajo el Imperio del Norte. Gobierna como rey en el Noreste del mundo, y posee barios Duques Mayores con sus respectivos sirvientes. Solo mencionaremos 15 de ellos los cuales poseen 1260 servidores para atenderlos; estos Duques deben ser llamados

siguiendo el orden según el horario, el primero debe ser invocado al amanecer, y así hasta el ultimo espíritu que será llamado la ultima hora de la noche antes del amanecer. Todos ellos son de buena naturaleza , y obedientes en todo . ¨ *Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Armrdiel, que gobiernas como Rey , sobre las dominios del Noreste"*

19) BARUCHAS: el décimo sexto espíritu en este orden es Baruchas, pero es el cuarto bajo el Imperio del Norte, y gobierna como Rey en el Este Noreste, y posee unos cuantos Duques que el sirven , los cuales solo mencionaremos 15 de los Duques Mayores, correspondientes para el día y la noche, quienes tienen a 7040 sirvientes para atenderlos; los cuales todos son de naturaleza benévola, y obedientes. Llamaras a estos espíritus de la misma manera en que se menciona en Armadiel, y recuerda que sus Duques se dividen el Día y la Noche en 15 partes, según el orden será su conjuración. ¨*Yo te conjuro grande y poderoso Príncipe Baruchas, que gobiernas como Rey , sobre las dominios del Este Noreste"*

LOS PRINCIPES ERRANTES

Ahora te daremos el entendimiento de todos los Poderosos príncipes Errantes , con sus respectivos sirvientes; los cuales suben y bajan , van y vienen, y nunca se conservan en ningún lugar fijo.

20) GERADIEL: el primero de los Jefes Errantes se llama Geradiel, quien posee 18150 sirvientes, pero no posee ni Duques ni príncipes; por esto deberá ser invocado solo, pero el se manifestara con sus innumerables sirvientes , pero mas o menos esto corresponderá con relación al horario planetario en que es conjurado, por esto durante las dos primeras horas del día o la noche se presentara con 470 sirvientes , y en las dos horas siguientes con 500, en las sucesivas junto a 930, , luego 1560. todos son indiferentemente de buena naturaleza y no se te opondrán: ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Geradiel, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Geradiel, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

21) BURIEL: Siguiente de los príncipes errantes es Buriel, quien posee barios Duques bajo su mando, quienes le atienden y cumplen su voluntad, todos ellos son de naturaleza malvada y son odiados por todos los demás espíritus. Aparecerán rugientes y feroces, en formas de serpiente con cabezas de vírgenes, hablando con muchas voces demoníacas, ellos deben ser llamados durante la Noche, pues odian el día, en sus respectivas horas planetarias, solo mencionaremos 12 de los Duques Mayores, correspondientes a las 12 horas planetarias, quienes poseen 880 sirvientes para servirles durante la noche. ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Buryell, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Buryel para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora de la Noche , para que te presentes de manera visible y agradable, sin tortuosidades, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio) para escuchar mis demandas... etc.*

22) HIDRIEL: el tercero de los príncipes errantes llamado Hidriel , quien posee bajo su mando a 100 grandes Duques, seguidos de 200 Duques Menores, con sus

respectivos e innumerables sirvientes; por esto solo mencionaremos a 12 Duques Mayores quienes poseen 1320 sirvientes para atenderlos, serán llamados de día o de noche, pero teniendo presente el orden relacionado con las horas planetarias, aparecen con cuerpos de serpientes y cara de vírgenes pero son muy corteses y obedientes. Saben sobre el abismo del mar, y de los secretos ocultos bajo la tierra. ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Hidriel l, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Hidriell, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

23) PIRICHIEL: el cuarto de los príncipes Errantes es Pirichiel, no posee ni príncipes ni Duques, sus sirvientes son Caballeros los cuales solo mencionaremos a 8 de los Jefes ; pues serán suficientes para la practica, los cuales poseen 2000 escuderos bajo su mando. también serán llamados siguiendo el orden de las horas planetarias

. Todos ellos son de Buena Naturaleza, y harán tu voluntad. ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Pirichiel, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Pirichial, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

24) EMONIEL: el quinto de los Príncipes Errantes es Emoniel, quien posee cien Príncipes y Duques Mayores con 20 duques menores bajo cada uno de ellos, con sus respectiva multitud de sirvientes para atenderlos. Nosotros solo mencionaremos 12 de los príncipes y Duques Mayores, quienes vienen con 1320 de servidores. Son todos de buena naturaleza y obedecerán tus demandas. también deben ser llamados de acuerdo a las horas planetarias . la mayoría de ellos son habitantes de los Bosques y Junglas. ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Emoniel, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Emoniel, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

25) ICOSIEL: el sexto de los príncipes Errantes es Icosiel, quien posee 100 Duques Mayores y 300 Compañeros , junto con sus innumerables sirvientes. Nosotros solo haremos mención de 15 de los Duques Mayores para la practica, los cuales poseen 2000 siervos para atenderlos. Todos ellos son de Buena Naturaleza. Es mas fácil convocarlos dentro de las casas y viviendas, pues es allí donde se ocultan. Se los llama durante las 24 horas del día, dividiendo este en quince pares de horas, y según el orden del espíritu deberá ser llamado en su hora correspondiente, y esto influenciara en la cantidad de sirvientes con los que se aparecerán. Las primeras horas corresponden al amanecer, y las dos ultimas son las anteriores al amanecer.-
¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Icosiel, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Icosiel, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

26) SOTERIEL: el séptimo de los príncipes Errantes , es Soeriel, quien baga por el aire; posee bajo su comando a 200 Duques Mayores y 200 Compañeros, quien

cada año se mudan a otro puesto en el mundo. Poseen gran numero de sirvientes para atenderlos, los cuales todos son de buena naturaleza y obedientes. Nosotros solo mencionaremos a 12 de los Duques Mayores, los primeros 6 servirán durante el primer año, y los otros 6 al año siguiente, y luego los 6 primeros otra vez, y se suceden en orden para servir a su príncipe; quienes poseen 1840 sirvientes bajo sus mandos. serán llamados tanto de día como de noche de acuerdo con las horas planetarias. ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Soteriel, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Soteriel, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

27) MENADIEL: el octavo de los príncipes Errantes es llamado Menadiel; quien tiene a 20 Duques Mayores y 100 de compañeros, y sirvientes. Todos ellos son de buena naturaleza y son muy obedientes . aquí solo mencionaremos a 6 Duques Mayores y 6 Duques menores, quienes poseen 300 sirvientes cada uno para atenderlo. Nota que deberás llamarlos de acuerdo con las horas planetarias, un Duque Mayor en la Primer Hora y un Duque Menor en la segunda hora, y así sucesivamente en todas las horas del día y la noche . ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Menadiel , quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Menadiel, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

28) MACARIEL: El noveno de los príncipes Errantes es Macariel, quien posee 40 Duques Mayores seguidos de otros sirvientes menores, nosotros solo mencionaremos 12 de los Duques Mayores quienes tienen 400 sirvientes para atenderlos, aparecen en distintas maneras pero mayormente en la forma de Dragones con cabeza de vírgenes . serán llamados siguiendo el orden según las horas planetarias. ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Macariel, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Macariel, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

29) VRIEL: El décimo de los príncipes Errantes es Vriel, quien posee 10 Duques Mayores bajo su mando y 100 Duques Menores debajo de ellos , con sus respectivos sirvientes. Todos ellos son de naturaleza malvada y no te obedecerán fácilmente, y son bastante falsos en sus acciones. Aparecen en formas de Serpiente con Cabeza de Vírgenes. Nosotros solo mencionaremos 10 de los Grandes Duques, que poseen 650 compañeros y sirvientes para atenderlos. ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Vriel, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Vriel, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal , (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

30) BYDIEL : El onceavo y ultimo de los príncipes Itinerantes es Bydiel, quien posee bajo sus ordenes a 20 Duques Mayores y 200 Duques Menores, junto con muchos sirvientes. Estos Duques cambian año a año sus oficios y lugares , son todos de buena naturaleza y obedientes a las peticiones del exorcista ; aparecen en muy bella forma humana. Solo mencionaremos 10 de los Duques Jefes quienes tienen

2400 sirvientes para atenderlos . ¨ *Yo te conjuro, Oh poderoso y potente Príncipe Bydiel, quien baga por aquí y por allí en la atmósfera, junto a sus fieles sirvientes; Yo te Conjuro a Ti Bydiel, para que te manifiestes junto a tus sirvientes en esta ....hora del día , para que te presentes de manera visible, aquí dentro de esta esfera de cristal, (o allí detrás del circulo evocatorio)..etc.*

CONJURACIONES TEÚRGICAS SEGÚN LOS RANGOS

Las conjuraciones para cada rango son similares , solo debe cambiarse el nombre, el rango, y el punto cardinal de dominio, o su estado itinerante. .

La Conjuracion de los Principes Errantes

Yo te conjuro oh Grande y Potente Principe (nombre), quien vaga de aquí para alla y de alla para aca, en el Aire, junto con tus Duques y tus espiritus sirvientes, Te conjuro (nombre) a que aparezcas en conjuto con tus sirvientes, en esta (primera, segunda, tercera etc.) hora del dia, aquí frente a mi en esta bola de cristal (o en el triangulo del Arte, frente a este circulo) con una forma hermosa y natural, para que hagas mi voluntal en todas las cosas que yo pueda desear de ti…" A partir de este punto continue con la invocación de los Duques que no son errantes o vagabundos, a partir del signo (*) que encontraras en dicha conjuración.

La Conjuración de los Príncipes que Gobiernan los Puntos Cardinales

*"Yo os conjuro, oh poderoso y potente príncipe (nombre) quien rige como Rey sobre los dominios del (Norte, Sur, Este, Oeste etc.) bajo el Gran Emperador (nombre), Te conjuro (nombre del príncipe) a que aparezcas inmediatamente junto con tus sirvientes en esta (primera, segunda etc.) hora del día, aquí, frente a mí, en esta bola de cristal (o frente a este círculo, en el triángulo del arte) en una forma justa y natural, para que hagas mi voluntad en toda cosa que yo pueda desear de ti…" (*a partir de este punto continúe con la sección marcada con (*) en la conjuración de los Duques que no erran)

La Conjuración de los Cuatro Emperadores

"Yo os conjuro, Oh grande y poderoso y potente príncipe (Nombre del emperador) quien es el emperador y principal Rey que rige en el Dominio del (Norte, Sur, Este, Oeste etc.), te conjuro (nombre del emperador) para que aparezcas…" (a partir de este punto continúe con la sección marcada con (^) en la conjuración siguiente)

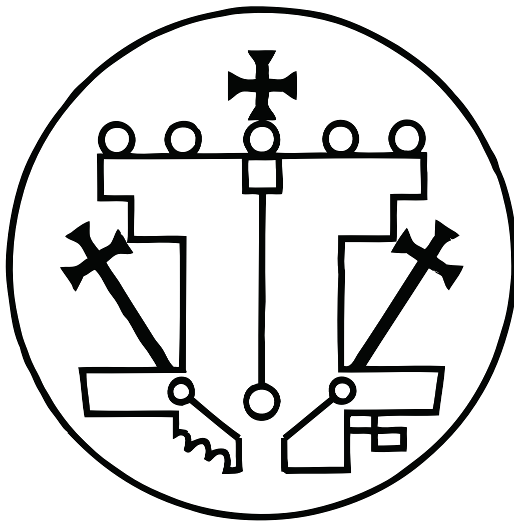
La Conjuración de los Duques Errantes, y de los Duques No Errantes, pero dejando fuera aquí y allá en el Aire y solo para el Príncipe de susodicho Duque.

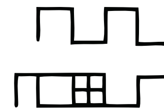
"Yo os conjuro, Oh grandioso y poderoso Duque (Nombre) que erras de aquí para allá junto a tu príncipe (nombre del príncipe) y sus sirvientes en el Aire, Yo os conjuro (Nombre) para que aparezcas…"(a partir de este punto continúe con la sección marcada con (^) en la conjuración siguiente)

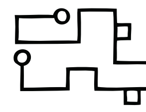
La Conjuración de los Duques que No Erran pero que pertenecen a los Príncipes que Gobiernan los Puntos Cardinales

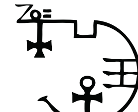
"Yo os conjuro, oh poderoso Duque (nombre), quien rige bajo el Príncipe o Rey (Nombre) en el Dominio del (Norte, Sur, Este, Oeste etc.) Yo os conjuro (nombre) a que aparezcas (^) *solo o con tu sirvientes, en esta primera hora [o segunda] del día, aquí delante de mí en esta Bola de Cristal [o antes de este círculo] en una forma justa y gentil para hacer mi voluntad en todas las cosas que os pida. (*) Yo os Conjuro y poderosamente (nombre) os mando por aquel que dijo la palabra y se hizo y por todos los santos y poderosos nombres de Dios que es el único creador de los cielos y la tierra y el infierno y lo que está contenido en todos ellos, Adonay, El, Elohim, Elohé, Elion, Escerchi, Zebaoth, Jah, Tetragramamaton Sadai, el único Señor Dios de los ejércitos, a que inmediatamente te presentes ante mí, en esta bola de cristal [o frente a este círculo] de una manera justa y con forma humana, apuesto y sin intención de hacerme daño a mí o a cualquier otra criatura que el gran Dios Jehová ha creado, y venid en paz, visible y afable sin demora y manifestando lo que deseo, siendo evocado por el nombre del Eternamente viviente y verdadero Dios Heliorin Tetragrammaton Anepheneton y a cumplir mis órdenes y Persistir hasta el fin, Yo os conjuro, comando y obligo, Oh Espíritu (Nombre) por Alfa & Omega y por el nombre Primeumaton por el cual comandaste a todas las huestedes del cielo y por todos estos nombres que Moisés nombró cuando por el poder de estos nombres trajo grandes plagas sobre Faraón y toda la gente de Egipto; Zebaoth, Escerchie, Oriston, Elián, Adonay Primeumaton, y por el nombre Schersieta Mathia que Josué invocó y el sol se detuvo en su curso; y por el nombre Hagioss y por el sello de Adonay, y por Agla y Tetragrammatón a quien todas las criaturas son obedientesY por el terrible juicio de Dios altísimo y por los santos ángeles del cielo y por la poderosa sabiduría del Dios omnipotente de los ejércitos a que vengas sin importar en que parte del mundo te encuentres y des respuestas racionales a todas las cosas que yo te pida o pregunte y venid en paz y visiblemente, afable y habla con voz inteligible y a mi entendimiento, por lo tanto, venid vosotros, venid, en nombre de Adonay Zebaoth, Adonay Aamioram, vengan, ¿por qué se demoran?, apresúrense Adonay Saday el Rey de Reyes es quien lo comanda!. "----*

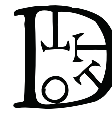
Cuando aparezca se muestra el Sello y el Pantáculo de Salomón diciendo -¨ *observa el Sello de Salomón el cual he traído ante tu presencia* ¨ Y cuando se haya cumplido vuestro deseo dejadlo partir, siguiendo el Conjuro de despedida escrito en el libro 1 Goesia.


Carnesiel

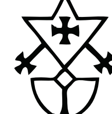

Myrozyn

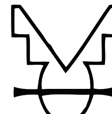

Omich

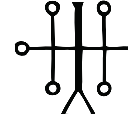

Zabriel

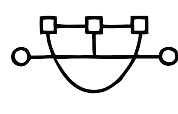

Bucafas

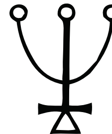

Benoham

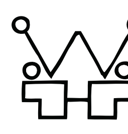

Arifel

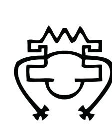

Cumeriel

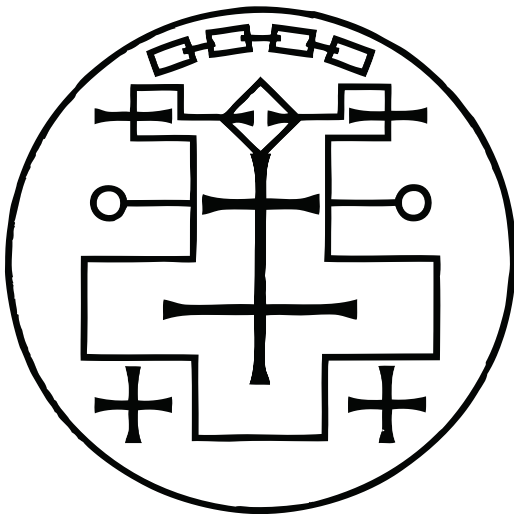

Vadriel

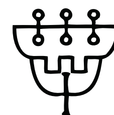

Armany

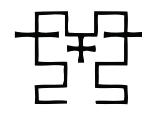

Capriel

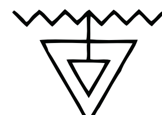

Bedary

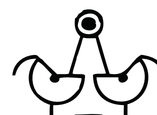

Laphor

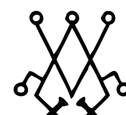

Caspiel

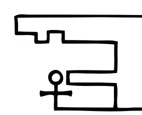

Ursiel

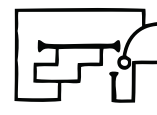

Chariet

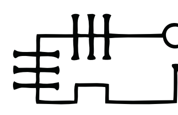

Maras

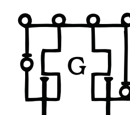

Femot


Budarim

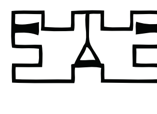

Camory

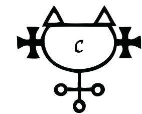

Larmot


Aridiel

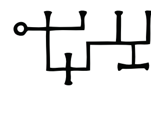


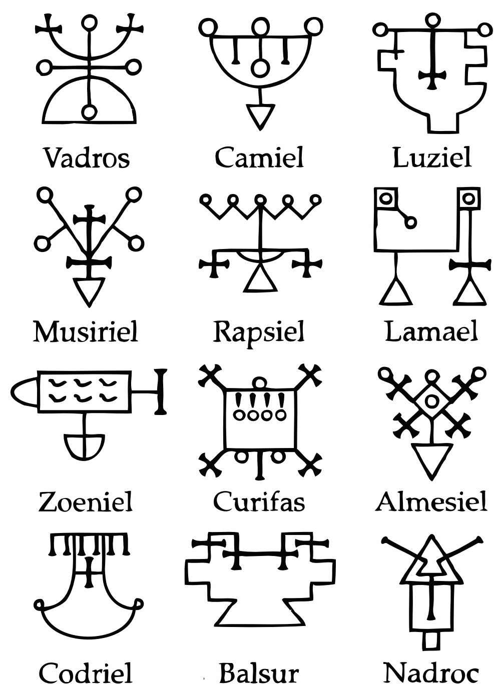
Geriel

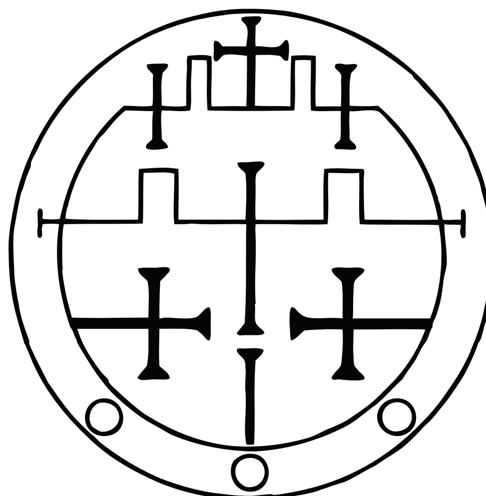

Ambri



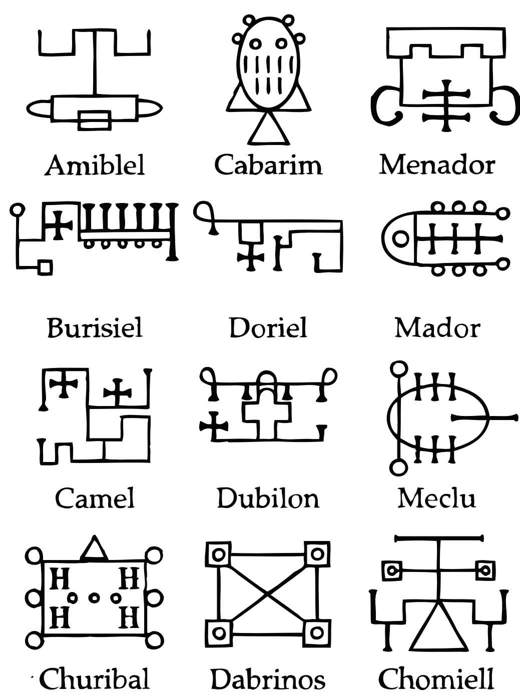
Carnor

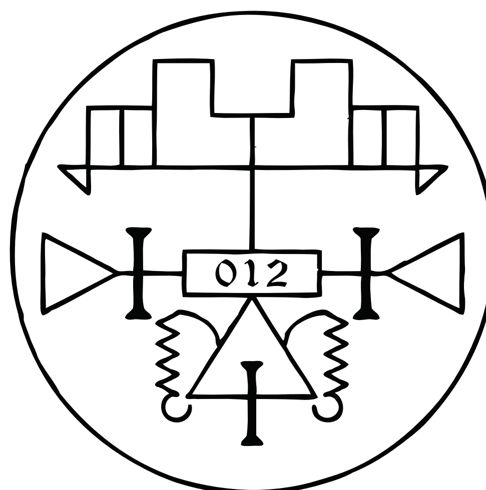

Oriel



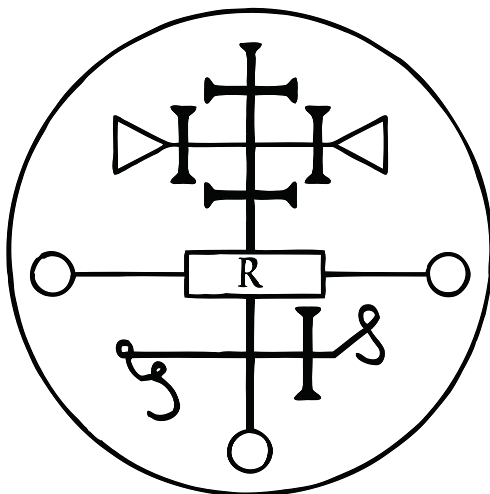


Amenadiel

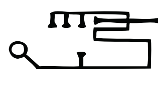




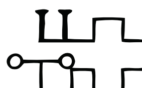
Demoriel



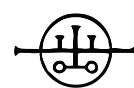
Pamersiel



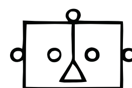
Anoyr



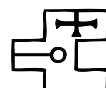
Madriel



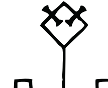
Ebra



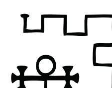
Sotheano



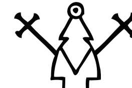
Arbrulges



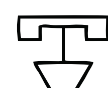
Ormenu



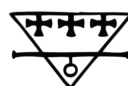
Itules



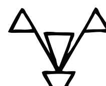
Rablion



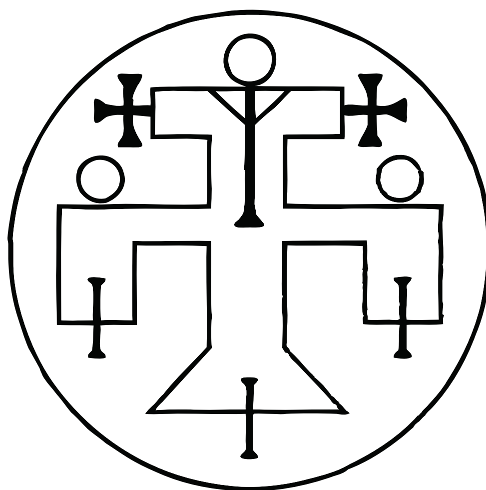
Hamorphiel



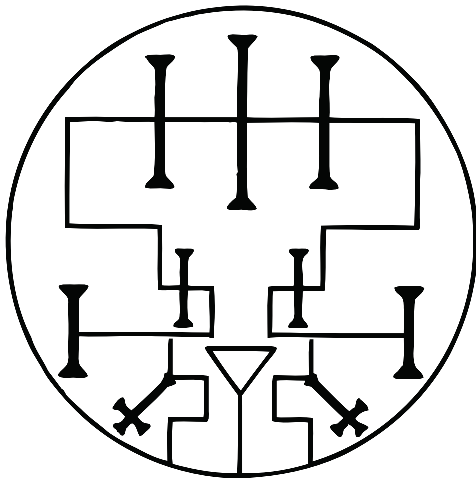
Itrasbiel



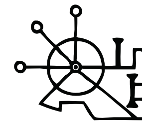
Nadrel

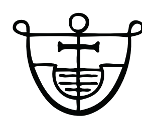


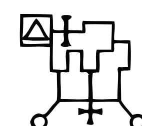
Padiel

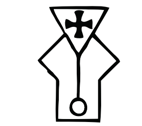


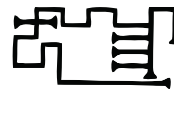
Camuel

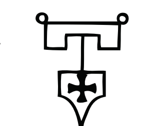

Orpemiel ○

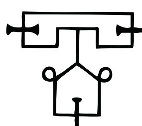

Omiel ○

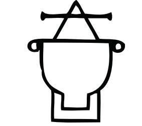

Camyel ○

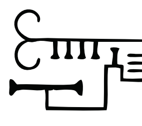

Budiel ○

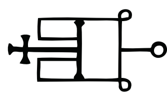

Elcar ○

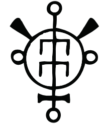

Citgara ○

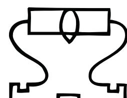

Pariel ○

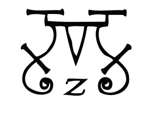

Cariel ○

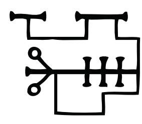

Neriel ○

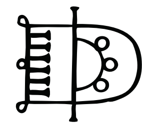

Daniel ○

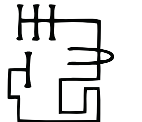

Asimiel ●

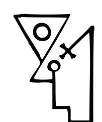

Calim ●

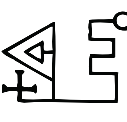

Dobiel ●

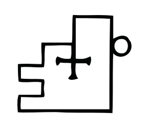

Nodar ●

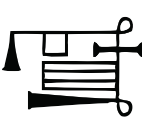

Phaniel ●

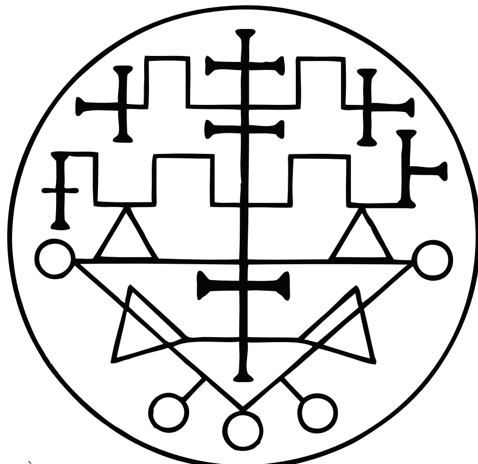

Meras ●


Azemo ●

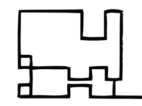

Tediel ●

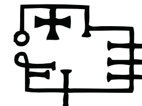

Moriel ●

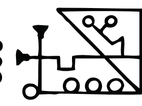

Tugaros ●

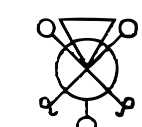


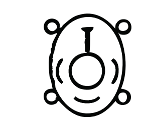
Aseliel

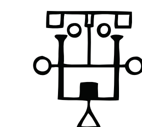

Mariel ○

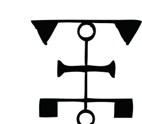

Charas ○

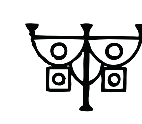

Pamiel ○

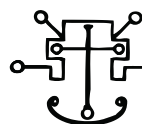

Aratiel ○

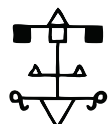

Cubiel ○

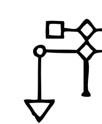

Aniel ○

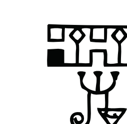

Asahel ○

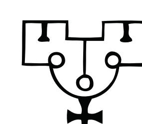

Arean ○

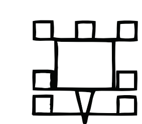

Asphiel ●

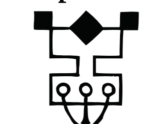

Curiel ●

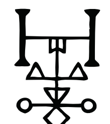

Charnos ●


Odiel ●

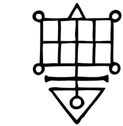

Melas ●

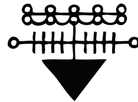

Sariel ●

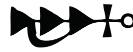

Othiet ●

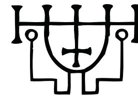

Bofar ●

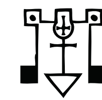
Day ❍ Night ●

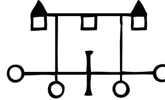

Sochas ❍

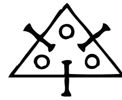

Tigara ❍

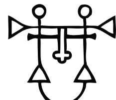

Chansi ❍

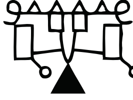

Keriel ❍

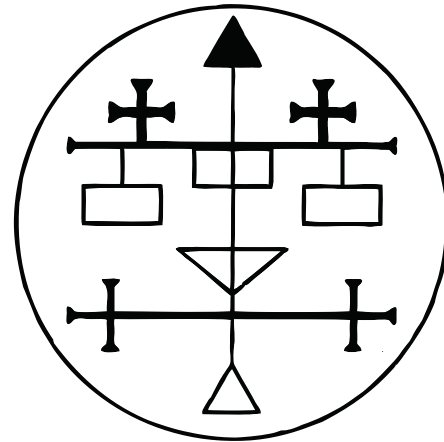

Acteras ❍

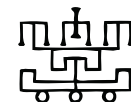

Barbil❍

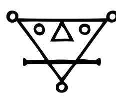

Carpiel ❍

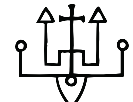

Mansi ❍

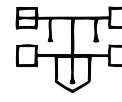

Barbis ●

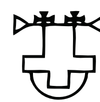

Barmiel

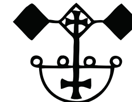

Marguns ●

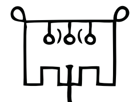

Canilel ●

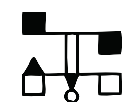

Acreba ●

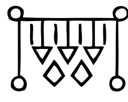

Morcaza ●

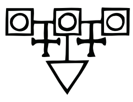

Baaba ●

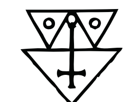

Gabio ●

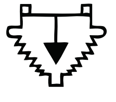

Ashib ●

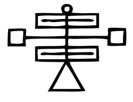

Coliel ❍

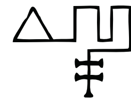

Naras ❍

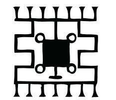

Sabas ❍

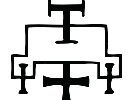

Assaba ❍

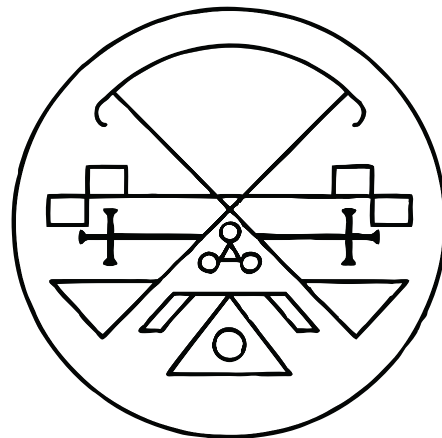

Sariel ❍

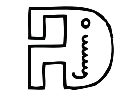

Raniciel ❍

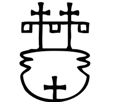

Mashel ❍

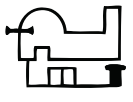

Bariet ❍

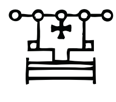

Reciel ●

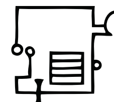

Gediel

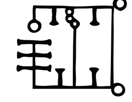

Sadiel ●

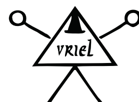

Arara ●


Anael ●

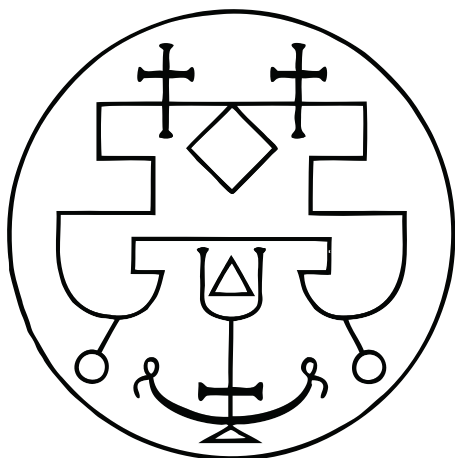

Aroan ●

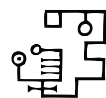

Cirecas ●

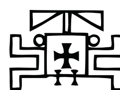

Aglas ●

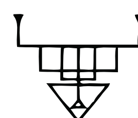


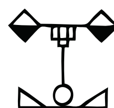
Vriel ●

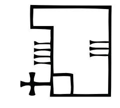

Asyriel

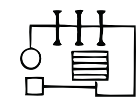

Astor ○

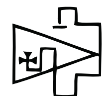

Carga ○

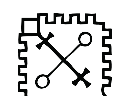

Buniet ○

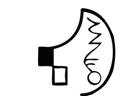

Rabas ○

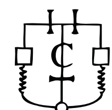

Ariscat ○

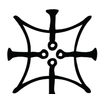

Aariel ○

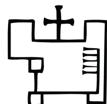

Cusiel ○


Malguel ○

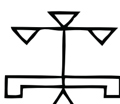

Amiel ●

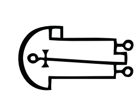

Cusriet ●

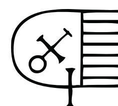

Maroth ●

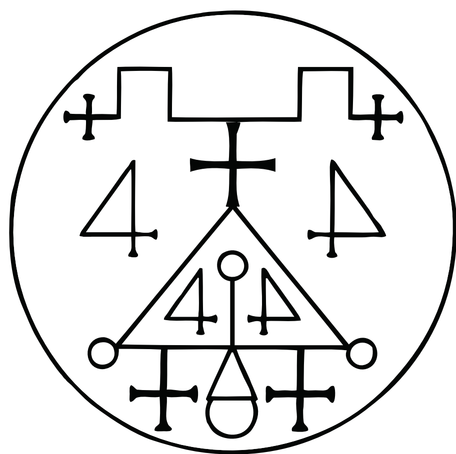

Omiel ●

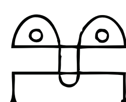
Budar ●

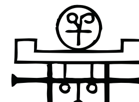

Aspiel ●

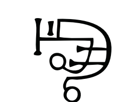

Faseua ●

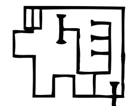

Hamas ●

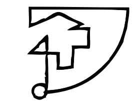

Maseriel

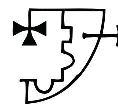

Mahue ○

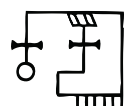

Roriel ○

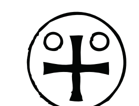

Earviel ○

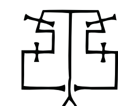

Zeriel ○

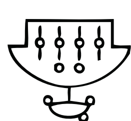

Atniel ○

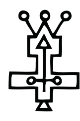

Vessur ○

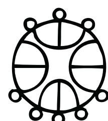

Azimel ○

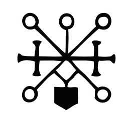

Chasor ○

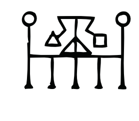

Patiel ○

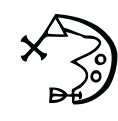

Assuel ○


Aliel ○


Espoel ○

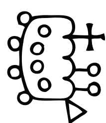

Arach ●

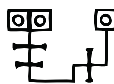

Maras ●

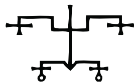

Noguiel ●

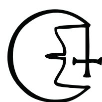
Day ❍ Night ●

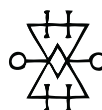
The chief Dukes of Maseriel (continued)

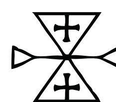

Saemiet ●

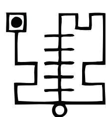

Amoyr ●

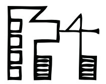

Bachiel ●

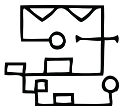

Baras ●

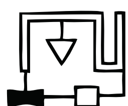

Ellet ●

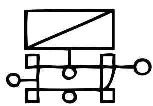

Earos ●

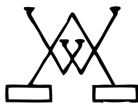

Rabiel ●

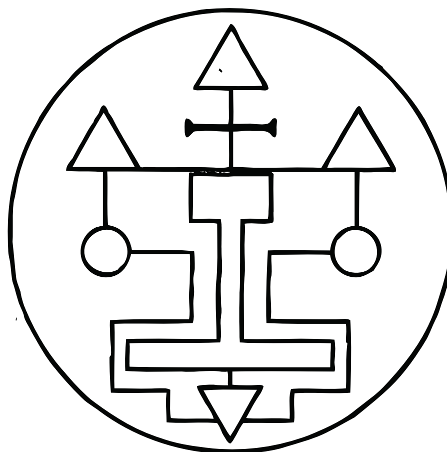

Atriel ●

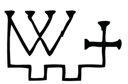

Solvar ●

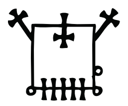

Camiel ❍

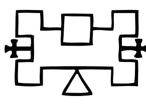

Meliel ❍

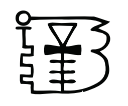

Borasy ❍

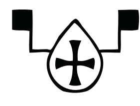

Malgaras

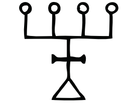

Agor ❍

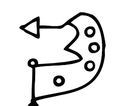

Casiet ❍

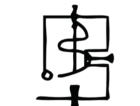

Rabiel ❍

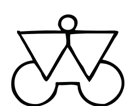

Cabiel ❍

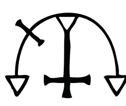

Udiel ❍

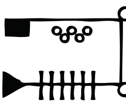

Oriel ❍

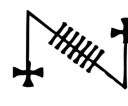

Misiel ❍

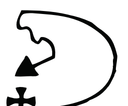

Barfas ❍

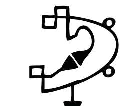

Arois ❍

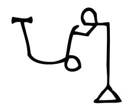

Aroc ●

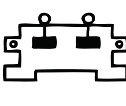

Dodiel ●


Cubi ●

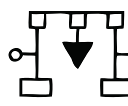

Libiel ●

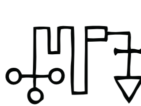

Raboc ●

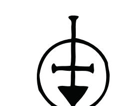

Aspiel ●

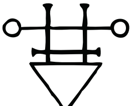

Caron ●

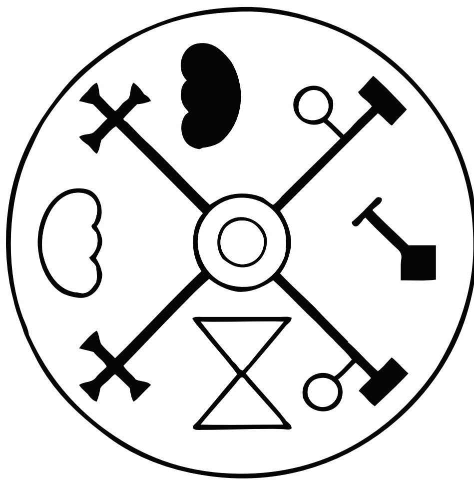

Zamor ●


Amiel ●

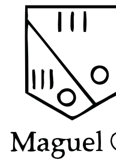

Aspar ●


Deilas ●

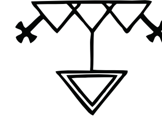

Basiel ●



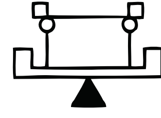
Dorochiel



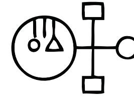
Maguel ❍



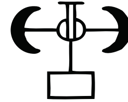
Artino ❍



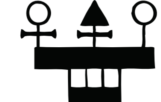
Efiel ❍



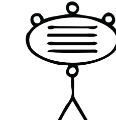
Maniel / Efiel ❍



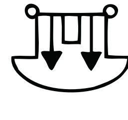
Suriet / Maniel ❍



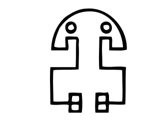
Carsiel / Suriel ❍



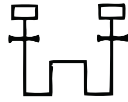
Carsiel ❍



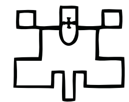
Fabiel ❍



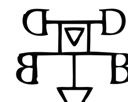
Carba ❍



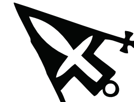
Merach ❍



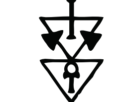
Althor ❍



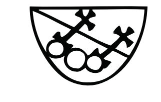
Omiel ❍



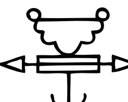
Gudiel ❍



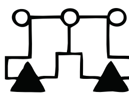
Asphor ❍



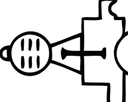
Emuel ❍



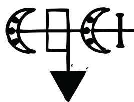
Soriel ❍



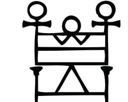
Cabron ❍



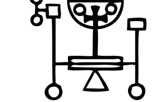
Diviel ❍



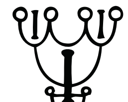
Abriel ❍



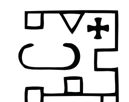
Danael ❍



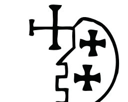
Lomor ❍



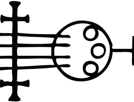
Casael ❍



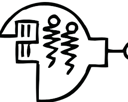
Busiel ❍



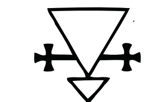
Larfos ❍



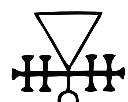
Nahiel ●



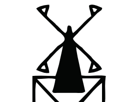
Ofsiel ●



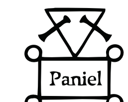
Bulls ●



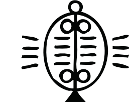
Momel ●



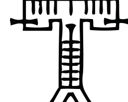
Darbori ●



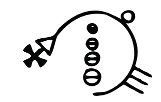
Paniel ●



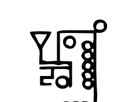
Curcas ●



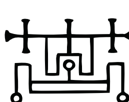
Aliel ●



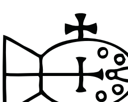
Aroziel ●



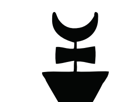
Cusyne ●



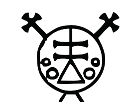
Vraniel ●



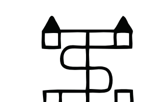
Pelusar ●



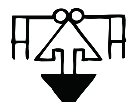
Pafiel ●



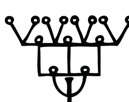
Gariel ●



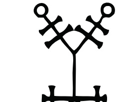
Soriel ●



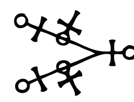
Maziel ●



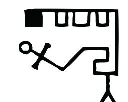
Futiel ●



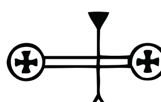
Cayros ●



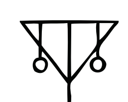
Narsial ●



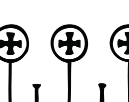
Moziel ●



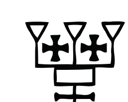
Abeal ●



Meroth ●



Cadiel ●



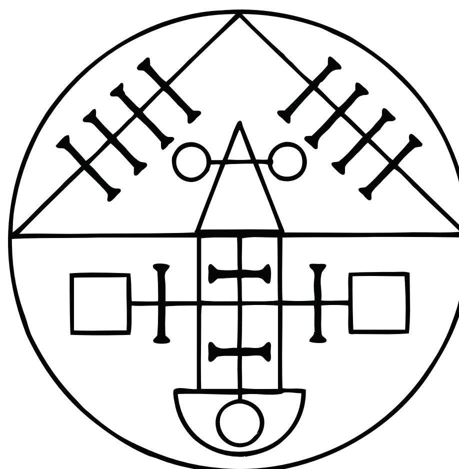
Lodiel ●

Day ○ Night ●

Abariel ○ Ameta ○ Amen ○

Heme ○ Saefer ○ Potiel ○

Saefam ○ Magni ○ Amandiel ○



Usiel

Barsu ○ Gamasu ○ Hissain ○ Fabiel ○ Usinel ○ Ansoel ●

Gotiel ● Barfos ● Burfa ● Adan ● Saddiel ● Sodiel ●

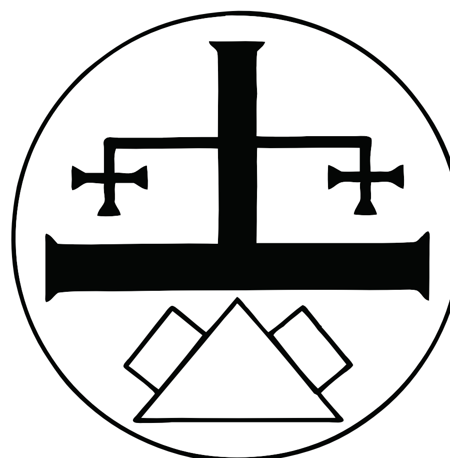
Ossidiel ● Pathier ● Marae ● Asuriel ● Almodel ● Las Pharon ●

Ethiel ●

Satifiel ○ Parius ○ Godiel ○

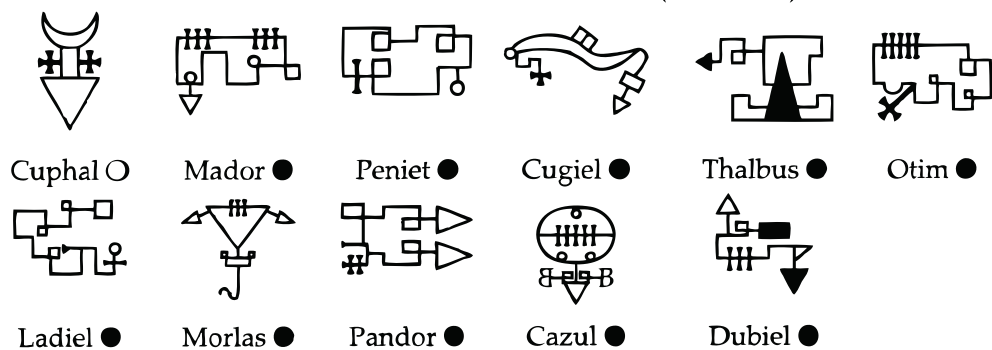
Taros ○ Asoriel ○ Etimiel ○

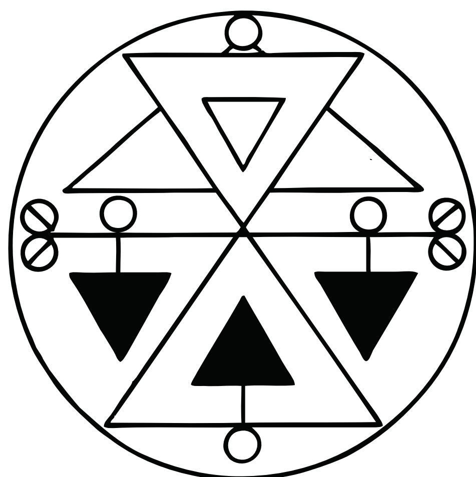
Clyssan ○ Elitel ○ Aniel ○



Cabariel

The chief dukes of Cabariel (continued)



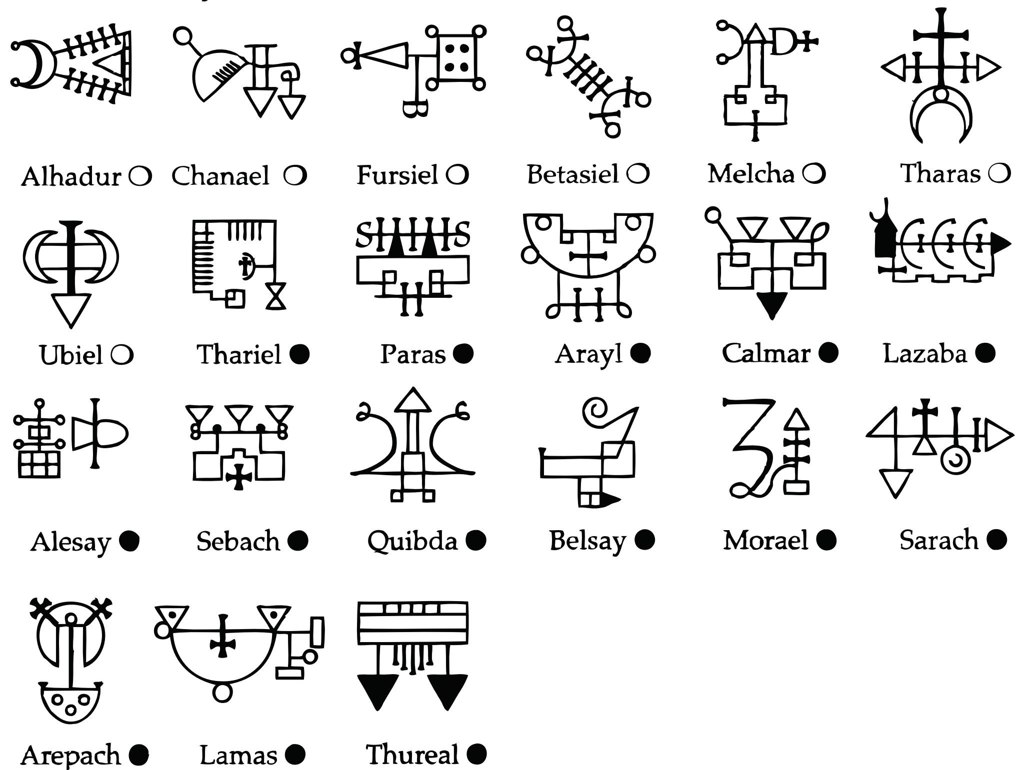


Raysiel

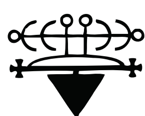
Baciar ○ Thoac ○ Seguel ○

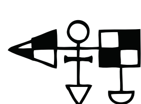
Sadar ○ Teragh ○ Astiel ○

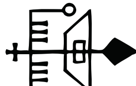
Ramica ○ Dubarus ○ Armena ○

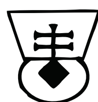


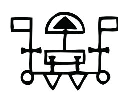
Day ○ Night ●

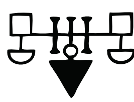

Asmiel ○

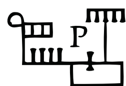

Chrubas ○


Barfos ○

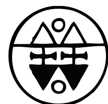

Malgren ○

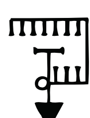

Romiel ○

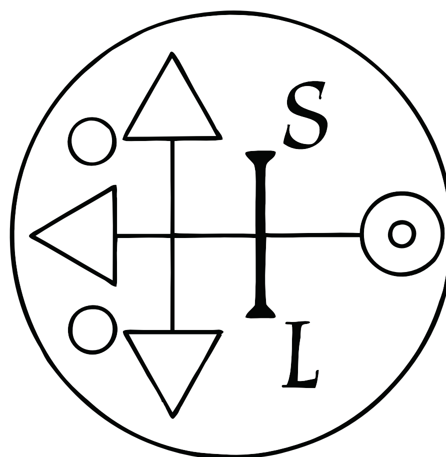

Lariel ○



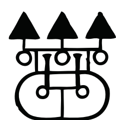
Achor ○

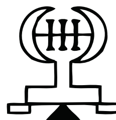

Buniel ○

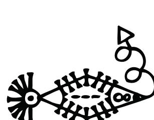

Dagiel ○

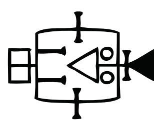


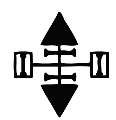
Symiel

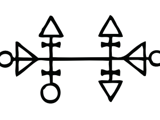

Musor ○

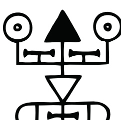

Mafras ●

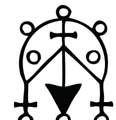

Apiel ●

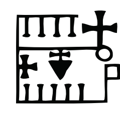

Curiel ●

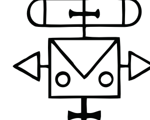

Molael ●

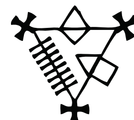

Arafes ●

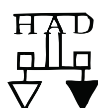

Narzad ●


Marianu ●

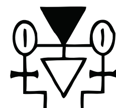

Alurachis ●

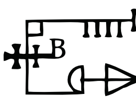

Richel ●


Nalael ●

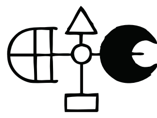


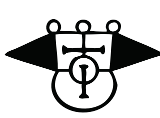
Alferiel

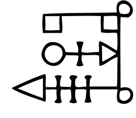

Orariel

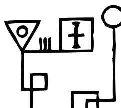


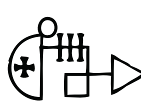
Orin

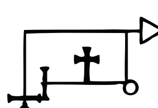

Samiel

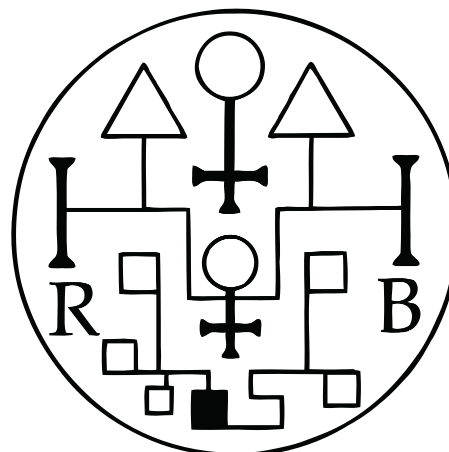

Massar


Parabiel

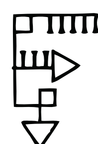

Asmael

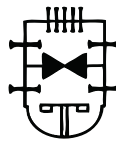

Iaziel

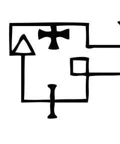

Pandiel

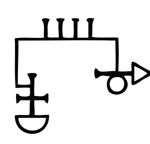


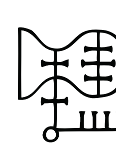
Armadiel

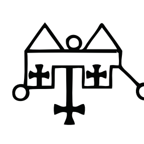

Asbibiel

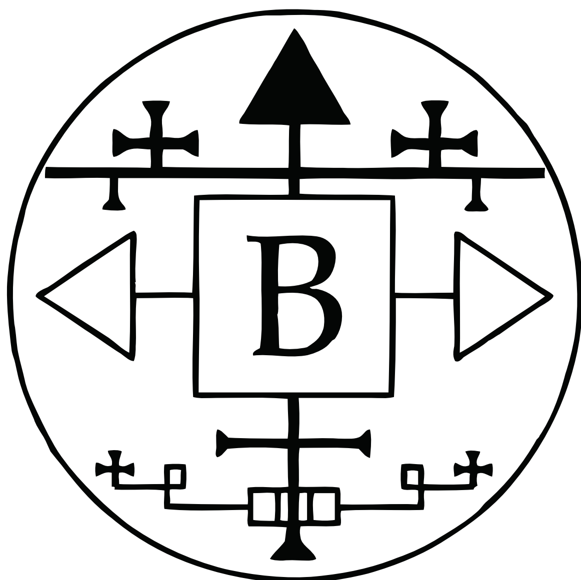

Mafayr


Oeniel

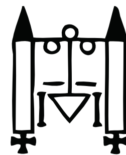

Carasiba


Laiel

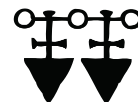

Caluarnia



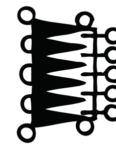
Baruchas



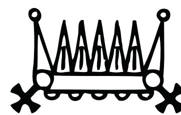
Buifa



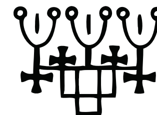
Sariel



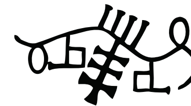
Melchon



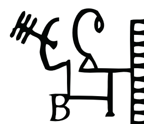
Cauayr



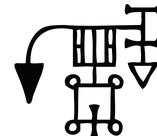
Aboc



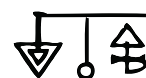
Carfael



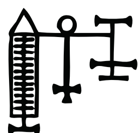
Janiel



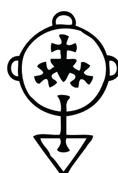
Pharol



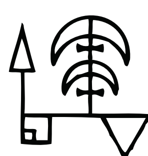
Baoxas



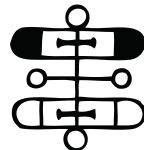
Geriel



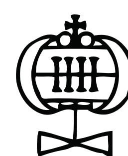
Monael



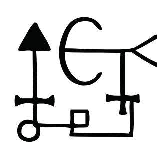
Chubor



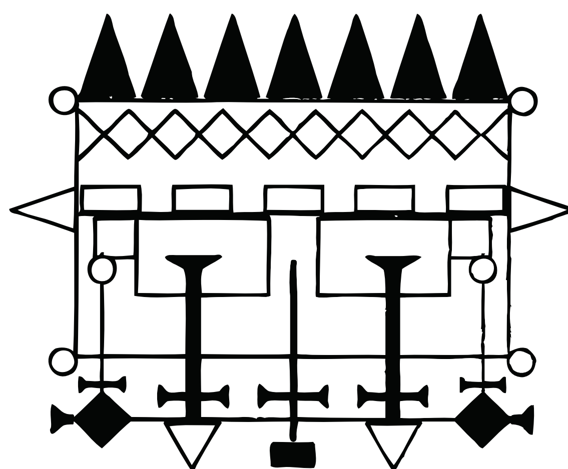
Lamael



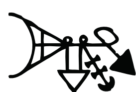
Dorael

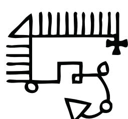


Decabiel

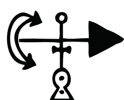


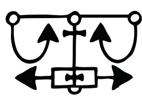
Garadiel

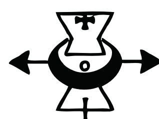

Merosiel

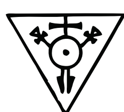

Almadiel

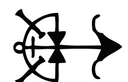

Cupiel

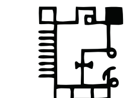

Sarniel

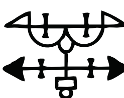

Casbriel

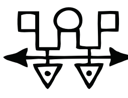

Nedriel

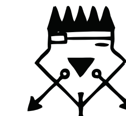

Bufiiel

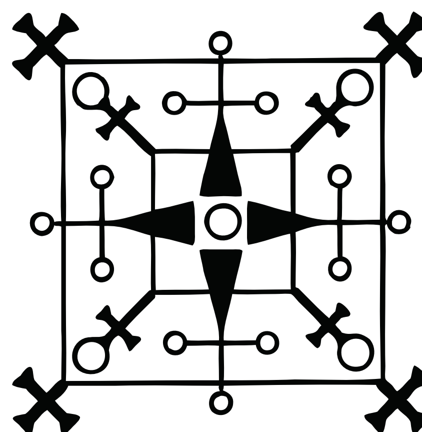

Futiel

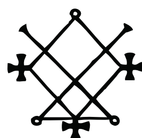

Drusiel

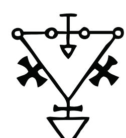

Carmiel

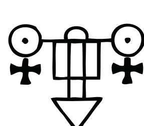

Drubiel

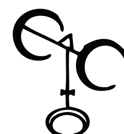

Nastrosfris

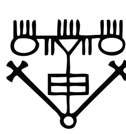

Buriel

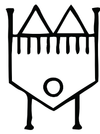

Morfaliel

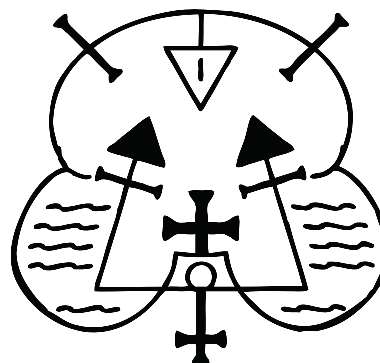

Chamoriel

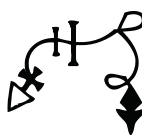

Pesariel

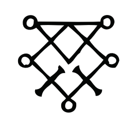

Musuziel


Lameniel

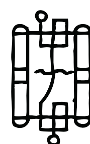

Brakiel

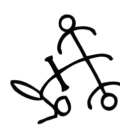

Hydriel

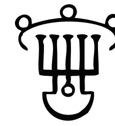

Samiel

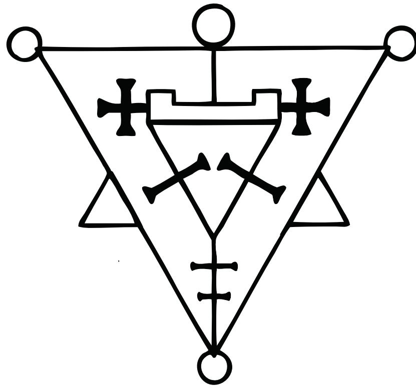

Dusiriel

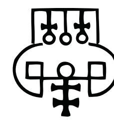

Chamiel

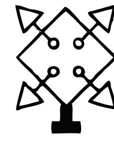

Arfiel


Lusiel

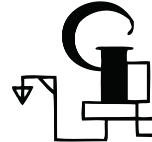

Churiel

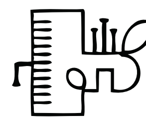

Pirichiel

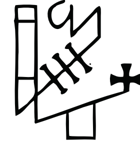

Damarsiel

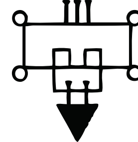

Cardiel

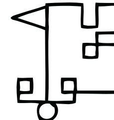

Nmasor

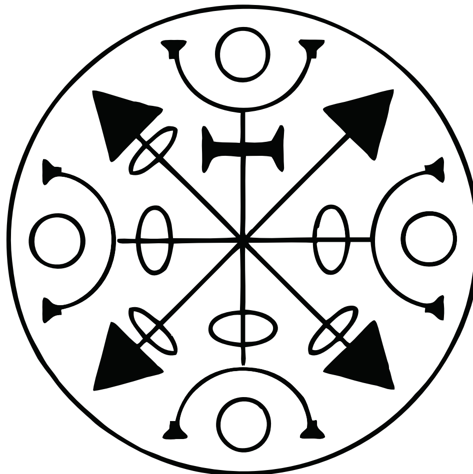

Husiel

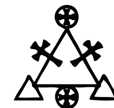

Nemariel

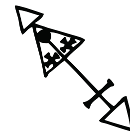

Menaziel

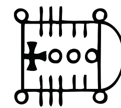

Demediel

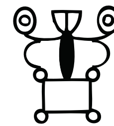

Cuprisiel

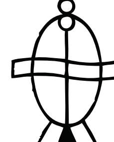

Emoniel

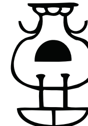

Ermeniol

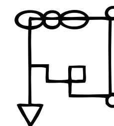

Panuel

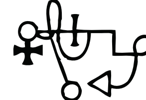

Edriel

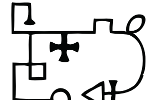

Carnodiel

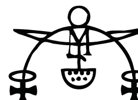

Dramiel

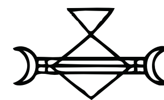

Pandiel

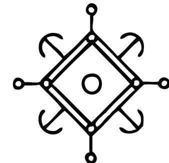

Vasenel

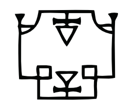

Nasinol

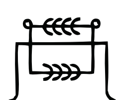

Crusiel

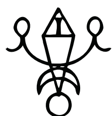

Armisiel

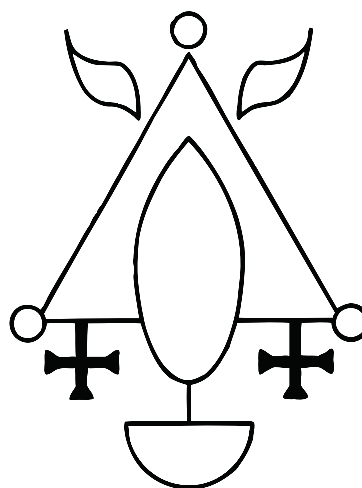

Caspaniel

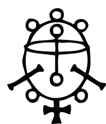

Musiniol

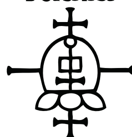

Machariol


Psichiel

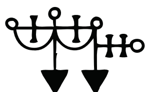

Thanatiel

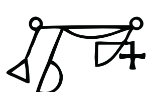

Icosiol

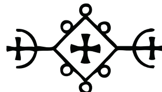

Zosiel

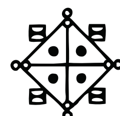

Acapiel

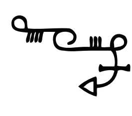

Lerphiel

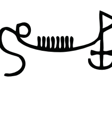

Amodiel

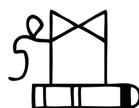

Tianabriel

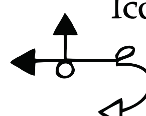

Zachariel

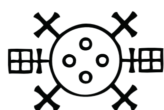

Nathriel

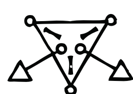

Athesiel

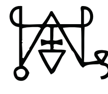

Vrbaniel

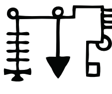

Cumeriel

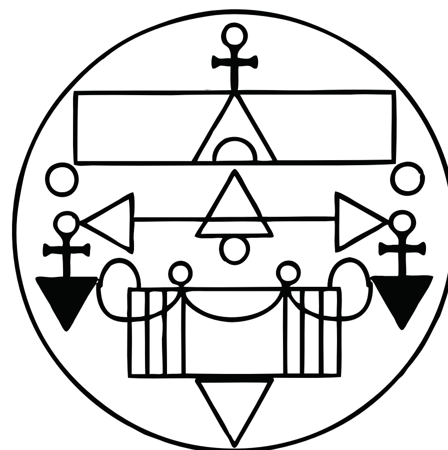

Heraciel

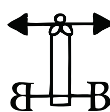

Munetiel

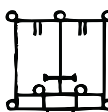

Inachiel

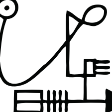

Procel

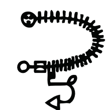

Marucha

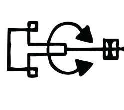

Soleviel

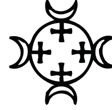

Amohar

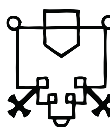

Nadiusiel

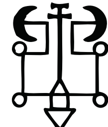

Cobusiel

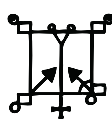

Amriel

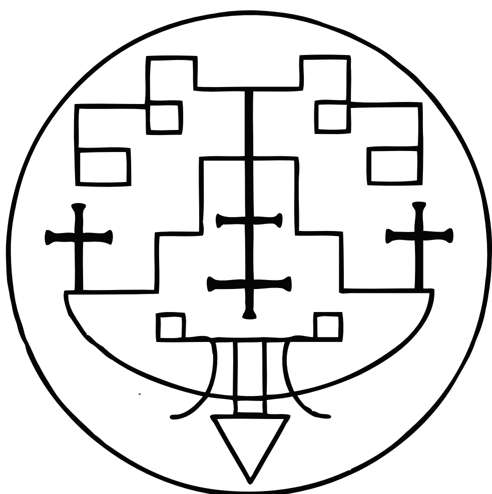

Prasiel


Axosiel

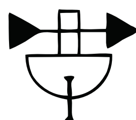

Caroel


Mursiel

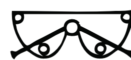

Penader



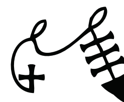
Menadiel



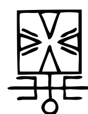
Larmol



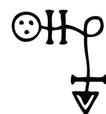
Brasiel



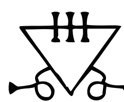
Chamor



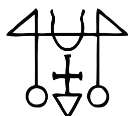
Benadiel



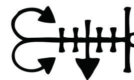
Charsiel



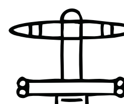
Samyel



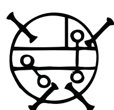
Barchiel



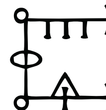
Armsiel



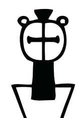
Baruch



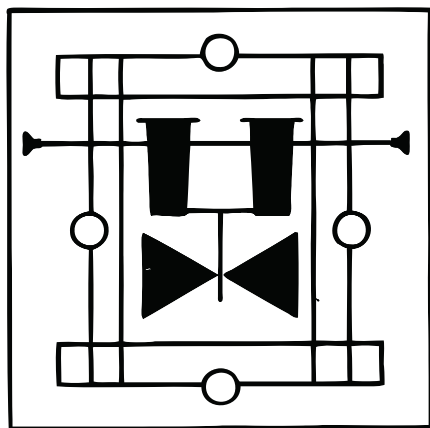
Nedriel



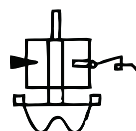
Curaijn



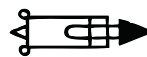
Tharson



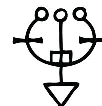
Macariel



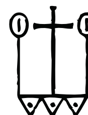
Chaniel



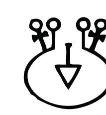
Drusiel



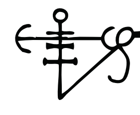
Andras



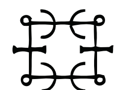
Charoel



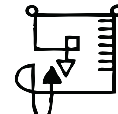
Amadiel



Remijel



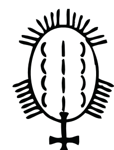
Naustuel



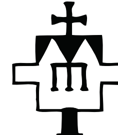
Verpiel



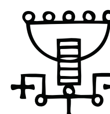
Jermel



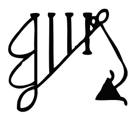
Thirsiel

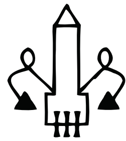


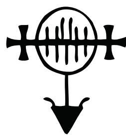
Bursiel

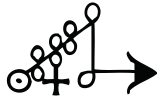


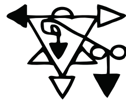
Aromusij

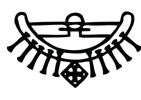

Chabri

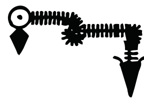

Darbos

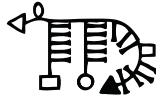

Narmiel

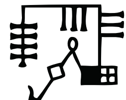

Trasmiel

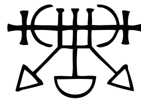

Brymiel

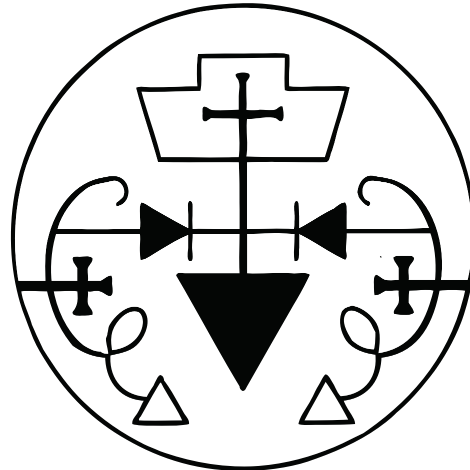

Dragon

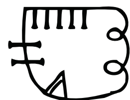

Curmis

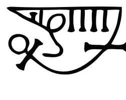

Darpios

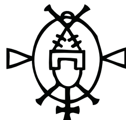

Hermon

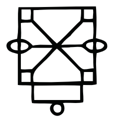

Adrnsis

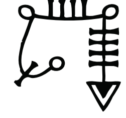

Uriel

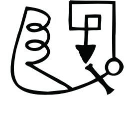

Mudriel

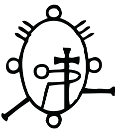

Crucham

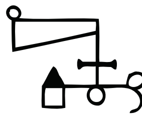

Bramsiel

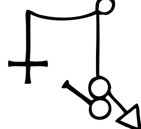

Armoniel

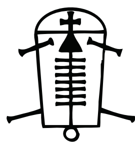

Lemoniel

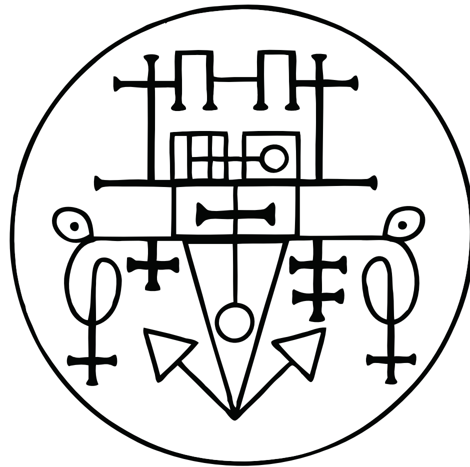

Charobiel


Andruchiel


Manasael


Persisiol


Chemo


Bidiel

Ars Paulina

1° PARTE DEL LIBRO III DEL LEMEGETON

Aquí empieza el Tercer Libro del Lemegeton de Salomón, llamado el Ars Paulina. Este está dividido en dos partes, la primera parte corresponde a los Ángeles de las horas del día y de la Noche, y la segunda parte , corresponde a los Ángeles de los Signos Zodiacales, tal cual ahora sigue: La naturaleza de los 24 Ángeles de las horas cambia todos los días, y sus oficios es el de hacer las cosas que se les ha atribuido a los planetas , pero estos también rotan todos los días; o sea, veras en el tratado que el Ángel Samael gobierna la primera hora del día a partir del amanecer , siempre y cuando esto sea en los días lunes, o sea es gobernante de la primera hora atribuido a la Luna, y si llamas a Samel o cualquiera de sus Duques , sus oficios a esa hora serán los atribuidos a la Luna, pero si los llamas un día Martes, sus atributos y oficios serán los relacionados a Marte, , y la misma regla se debe observar para el resto de los Ángeles y sus sirvientes que gobiernan las horas del día o de la noche. Pero también hay una observación en el momento de construir sus sellos de los 24 Ángeles, deberán hacerse de acuerdo a un día determinado para una época determinada durante el Año, no podrás fallar si sigues atentamente lo que paso a explicarte, estos han sido hechos en los primeros diez días de marzo, empezando un Miércoles del año 1641 de acuerdo con la cuenta antigua para saber qué es lo atribuido a cada planeta, te diré que mires libros de Astrología , ya que largos volúmenes han sido escritos.
Cuando el sello esta hecho apropiadamente , deberás dejarlo sobre la Tabla de la Practica (ver Imagen) en el sector de la mesa donde esta emplazado el circulo con el planeta correspondiente, entonces coloca tu mano sobre el sello y pronuncia la conjuración que esta escrita al final de este capítulo, tan solo cambiando los nombres , las horas, y sus oficios.
Los perfumes serán hechos según las tradiciones planetarias. NOTA: Marte es el Señor del Ascendente en todas las primeras horas del día en los que el Sol esta en Aries o Escorpio, Venus es Ascendente en toda primera hora del dia cuando el Sol esta en Tauro o Libra, y así sucesivamente.

LAS 24 HORAS DEL DÍA Y LA NOCHE

LAS 12 HORAS DEL DÍA

1) SAMAEL: En esta primera hora del Día , gobierna un Ángel de nombre Samael, quien posee bajo su comando, muchos Duques y sirvientes. Los cuales solo mencionaremos 8 de los Duques Mayores que son suficientes para el

Practicante, estos tienen 444 sirvientes para atenderlos ; sus nombres son: AMENIAL, CHARPON, DAROSIEL, MONASIEL, BRUMIEL, NESTORIEL, CREMAS, y MERESYN ; ahora para poder hacer un sello de cualquiera de estos Duques su Príncipe Samael, primero escribe el nombre del Señor del Ascendente, segundo la Luna precedida por el resto de los planetas en orden cabalístico, luego el carácter y signo del ascendente que entra en la 12° casa de la hora , tal cual te muestro en el sello que sigue, que se hizo para el 10 de marzo del año del Señor de 1641, un día Miércoles en la primer hora del día.

2) ANAEL: A esta segunda hora del día se la llama SAVORMI, y su ángel gobernante es Anael, quien posee 10 Duques Mayores para atenderlo, solo mencionaremos 9, pero los tres primeros Jefes y sus 6 Duques Menores, poseen
330 sirvientes para atenderlos. Estos son como siguen: MENERCHES, SARCHIEL, CARDIAL, ORFILA, EROSIEL, GRANIJEL. Y cuando decidas
trabajar en la segunda hora del día, Miércoles al séptimo día de Marzo hazte un sello con anterioridad, con papel virgen o pergamino, escribiendo en ello los caracteres del Señor del Ascendente, entonces el resto de los planetas y el Signo de la 12 ava casa Zodiacal, como los vez en la Llave. Y una vez hecho depositalo, sobre la parte de la Mesa Practica, que corresponda al mismo planeta en la casa ascendiente , mira el sello que se escribe a continuación , y no podrás errar, entonces pronuncia la conjuración escrita al final de esta carta.

3) VÉQUANIEL: la tercera hora del día es llamada DANLOR, y su ángel es VEGUANIEL, QUIEN POSEE 20 Duques Reyes y 200 Súbditos junto a gran numero de sirvientes para atenderlos, DE LOS CUALES SOLO MENCIONAREMOS 4 DE ESTOS Duques Mayores y sus 8 Servidores quienes 1700 sirvientes para atenderlos. Sus nombres son tal cual siguen: ANSMIAL, PERSIEL, MUSRIEL, ZOETIEL, DRELMECH, SADIMIAL, PARNIAL, COMEDIEL, GEMARY, XAUTIEL, SERVIEL, EURIEL, estos
son suficientes para practicar. Hazte un sello para el día y hora del año, así como este es de la hora siguiente a la anterior, y así no podrás errar. Entonces conjúralo en el altar según su Planeta.

4) AMMIEL: a la cuarta hora del Día, se la llama ELCHIN, y el ángel que gobierna a esa hora es VACHMIEL, quien posee 10 Jefes Duques, y 100 Duques Menores, y sus respectivos sirvientes. Solo mencionaremos 5 de los Duques Mayores, y sus 10 Ducados, quienes constan de 155 sirvientes para atenderlo. Sus nombres son como siguen: AMMIEL, LARMIEL, MARTFIEL, ORMIJEL, ZANTIEL, EMERTIEL, PERMIEL, QUERIEL, SERUBIEL, DANIEL, FERMIEL, THUZEZ, VAAESVIEL, ZASVIEL, HARMIEL, son
suficientes para practicar. Has uno correspondiente al que se muestra a la tercer figura, y no podrás errar. Y prosigue con las conjuraciones pertinentes sobre el planeta pertinente. Entonces conjura lo que esta al final de la carta.

5) SASQUIEL: a la quinta hora se la llama TAELECH, y su ángel gobernante es llamado SASQUIEL , quien posee a 10 sirvientes reyes, y 100 Duques Menores quienes cuentan con 5550 sirvientes para atenderlos. Sus Nombres son : DAMIEL, ARAMIEL, MAROCH, SERAPIEL, PUTRSIEL, JAMERIEL, FUTUNIEL, RAMESUIEL, AMISIEL, OMEZACH,

LAMEROS, ZATHIEL, FUSTIOEL, BARIEL, que serán suficientes para el practicante. Entonces hazte un sello, y haz el ritual correspondiente a la quinta hora del día, correspondiente al que aquí se muestra según la hora de aquel día y conjúralo .

6) SAMIEL: a la sexta hora del día es llamada GENOFRIM, y su ángel gobernante es SASMIEL, quien posee a 10 Duques Jefes y 100 Duques Menores, quienes poseen 5550 º sirvientes (al igual que el anterior) ARNEBIEL, CHARUCH, MEDUSIEL, NATHMIEL, PEMIEL, JAMIEL, JENOTRIEL, SAMEON, TRASIEL, ZAMION, NEBBER, PERMON,
BRASIEL, COMOSIEL, ENADER, estos serán suficientes para practicar en la 5° hora de este día. Entonces fabrícate un sello en pergamino virgen y colócalo en el altar , sobre el casillero planetario, y conjúralo con los que esta escrito al final de esta carta.

7) BANYNIEL: a la 7° hora del día se la llama HEMARIM, y su ángel gobernante es llamado BANYNIEL, quien posee 10 Jefes Duques, y sus 100 Duques Menores debajo, Solo mencionaremos 5 y sus 10 Duques quienes constan a su vez 600 sirvientes para tenderlos en esta hora. Sus nombres son ABRASIEL, NESTORI, NAMIEL, SAGIEL, HARMIEL, NAUSTRUS, VARMAY, THUSRNAS, CROSIEL, PASTIEL, VENESIEL, ENARISN ,
DUSTIEL, KATHOS, estos serán suficientes para la practica de la 7° hora, hazte el sellos correspondiente al ejemplo de ese día y signo, a la 7° hora del Año del Señor 1641. y entonces haz el ritual correspondiente a la hora colocando el sello sobre el casillero planetario de la Tabla Practica, y entonces pronuncia la Conjuración.

8) OSMADIEL: a la 8° hora del día se la llama JENAMIM, y el Ángel que los gobierna se llama OSMADIEL, quien posee 10 Duques Jefes , y sus 100 duques menores que van seguidos de sus respectivos sirvientes. Nosotros solo mencionaremos 5 Duques Mayores y sus 10 Duques Menores, quienes cuentan con 3100 sirvientes para atenderlos, estos serán suficientes para la practica. Sus nombres son SEREFIEL, AMATIM, CHROEL, MESIEL, LANTRHES, DEMAROS, JANOSIEL, LARFUTI, VEMAEL, TRIBEL, MARIEL,
REAMSIN, THEORIEL, FRAMIUN, ERMIEL, y entonces has un sellos correspondiente a la hora , siguiendo el ejemplo, entonces colócalo en la Mesa y conjúralo.

9) UADRIEL: la 10° hora del día se llama CARRON, y su ángel gobernante es UVADRIEL, quien posee barios Duques de ambas ordenes, con sus respectivos sirvientes, por tanto 10 Duques Mayores con sus 100 Duques Menores poseen 192980 sirvientes en orden de obediencia y servicio, tan solo mencionaremos 5 de los Duques Mayores, y a 10 de sus Ducados, con sus respectivos 650 jefes sirvientes que les sirven a esta 9° hora , pues serán suficientes para practicar. Sus Nombres son: ASTROMIEL, CHARNIS, PAMOREIH, DAMIEL, MADRIAL, CHROMOS, MENOS, BRASIEL, NESARIM, ZOIJMIEL, TRUBAS, ZARMIEL, LAMESON, ZASNOS,
JANESIEL; y cuando te decidas ha hacer esta experimentación a esta hora, hazte un sello correspondiente al que aquí se ofrece como ejemplo y según la fecha de cuando se hizo, déjalo entonces sobre el altar y entonces has la conjuración.

10) ORIEL: la 10° hora del día es llamada LAMATHON, y su ángel regente es llamado ORIEL, quien posee muchos Duques Mayores , Menores, y sirvientes que se dividen ente ordenes que contienen un total de 5600 espíritus, de los cuales solo mencionaremos 5 de los Duques Mayores, y 10 de los Duques Menores, quienes poseen 1100 sirvientes para atenderlos, estos serán suficientes para la practica. Sus nombres son : ARMASI, DARBIEL, PENALY, MEFRIEL, CHOREB, LEMUR, OYMAS, CHANIH, ZASIOR, NAVERON, ZANATROS, BUSITON, NAMERON, KRUNOTI, ALFRAEL. Y
cuando te decidas a llamarlos hazlos según el ejemplo , correspondiente la décima hora , del miércoles del 10 de marzo de 1641.

11) BARIEL: En la 11° hora del día se la llama MANELOHIM, y su ángel regente para esta hora es BARIEL, quien posee muchos Duques Mayores, y sus respectivos Duques Menores, y sus ejércitos, quienes se dividen en 10 partes y constan de 5600 de espíritus, de los cuales solo mencionaremos a 5 de los Duques Mayores y 10 de sus respectivos Sucesores, así tenemos a 1100 sirvientes para atenderlos, que serán suficiente para la practica. Sus nombres son los q1ue siguen a continuación: CHADROS, TURMIEL, LAMIEL, MENAFIEL, DEMASOR, OMARY, HEUAS, ZEMOEL, AHUAS, PERMAN,
COMIEL, TEMAS, LANIFIEL, entonces has todo en el orden que aquí se te ofrece como ejemplo.

12) BERATIEL: a la 12° hora del día se la llama NALÓN, y su ángel gobernante es en dicha hora es BARATIEL, quien goza de muchos Duques Mayores y sus respectivos Súbditos y sirvientes, quienes están divididos en 12 Ordenes que en total suman 3700 espíritus en total, de los cuales solo mencionaremos a 5 de los Grandes Duques y 10 de sus Duques Menores que en total suman 1100 sirvientes para atender sus demandas, estos serán suficientes para la practica. Sus nombres son : CAMARON, ATTRAFRD (ATTRAFREL) PENATIEL, DEMAREC, FAMARIS, PAMIEL, NEROSTIEL, EMARSON, UVIRIX, SAMERON, EDRIEL, CHORION, ROMIEL, TENOSTIEL, UAMARY.
Entonces construye la Llave como se te ha explicado.

LAS DOCE HORAS DE LA NOCHE:

1) SABRACHON: a la 1° primera hora de la noche se la llama OMALHAVIEN, y el ángel regente es SABRACHON, quien consta de 1540, Duques y demás sirvientes que se dividen el reinado en 10 ordenes, de los cuales solo mencionaremos 5 de los Duques Mayores y 10 de los Menores, que serán suficientes para la practica. Su nombres son : DOMAROS, AMERANIH, PENOLES, MORDIOL, NASTUL, RAMASIEL, OMEDRIEL, FGRANDEDAC, CHARSIEL, DARNASON, HAYZOIM, ENALON
TURTIEL, UVONEL, RIMALIEL. Ellos poseen 200 sirvientes para atenderlos. Entonces prepara el sellos según la hora para esa ocasión tal cual ya te hemos mencionado.

2) TAKTIS: La 2° segunda hora de la Noche llamada PONAZUR, cuyo Ángel reinante es TAKTIS, quien posee un total de 101550 Espíritus para atenderles, ellos están divididos en 12 grados ordenados. De los cuales nosotros mencionaremos 6 de estos Principales Duques de la Primer Orden, 12 de sus sucesores, que serán suficientes para la practica. Sus nombres son ALMODAR, FAMORIEL, NEDROS, ORMOZIN, CHABRIL, PRAXIEL, PARMAZ, VOMEROZ, EMARIEL, FROMEZIN, RAMAZIEL, GRANOZY, GABRYNOZ, MEZCOF, TAMARIEL, VENOMIEL, JANAZIEL, ZEMIZIN.
Estos poseen 1320 sirvientes para atenderlos según las horas, para cumplir sus voluntades. Y cuando te decidas a conjurar esta hora, has según te he representado y no podrás errar.

3) SARQUAMECH: la 3° tercera hora de todas las noches se llama GUABRION , y su ángel gobernante se llama SARQUAMECH, quien posee 101550 Duques y sirvientes para atenderlo, quienes se dividen dicha hora en 12 grados, de los cuales solo mencionaremos 6 Duques del primer orden, y 12 del segundo orden, que serán suficientes para la practica. Sus nombres son : MONARIM, CHRUSIAL, PENERGOZ, AMRIEL, DEMINOZ, NOZTOZOZ, EVAMIEL, SARMEZYRS, HAYLON, UVABRIEL, THURMYTZOL, FROMOZON, VANOIR, LEMARON, ALMONAYZOD, JANISHEL, MEBROTZED, ZANTHYOZD. Estos a su vez poseen 1320 sirvientes para atenderlo. Cuando te decidas a conjurar la 3° hora de la noche , haz todo como se te ha ofrecido.

4) ADFISCHIH. : a la 4° cuarta hora de la noche, se la llama RAMERSI, y su ángel gobernante es JADFISCHIH. Quien posee 101550 Duques para atenderlos y otros sirvientes, que se dividen la Orden de la Hora , en 12 grados de Espíritus, de los cuales solo mencionaremos 6 de los Duques Mayores, u 12 de los grados siguientes, que serán suficientes para la practica. Sus Nombres son ARMESIEL, IUDORUAN, MANOIJ, LOZIR, MAEL, PHERSIEL, REMOZYN, RAISIEL, GEMEZIN, FROSMIEL, HAYMAYZOD, GAPUVIEL, JASPHVIEL, LAMODIAL, ADROZIEL, ZODREL, BROMIEL, COREZIEL, ETNATRIEL. Estos poseen un total de 7260 sirvientes para atenderlos en sus voluntades. Cuando te decidas a conjurar a la 4° hora de la noche hazte un sello de acuerdo a la hora en que hagas el experimento y haz todo como ya se te ha ofrecido.

5) ABASDASHON: a la 5° hora se la llama, SANAYFOR, y su Ángel gobernante se llama ABASDASHON. Quien consta de 101550 Duques y otros sirvientes bajo su mando, que se dividen la hora en 12 grados, de los cuales solo mencionaremos 12 de los Duques Mayores, correspondientes a la Primera Orden, y otros tantos de la Segunda Orden, que serán suficientes para la practica de esta hora determinada. Sus nombres son los que siguen: MONIELÑ, CHARABY, APPINEL,. DEMOTRON, NECORIN, HAMERIEL, VULCAMIEL, SEMELON, CLEMARY, VENESEAR, SAMERIN, ZANTROPIS, HERPHATZAL, CHRYOS, PALROZIN, NAMETEN, BAYOSOS, PHAYTIEL, NEZOMY, UVESALOR, CARMAX, VINARIEL, KRALINA, HABALON, quien posee 2400 sirvientes para atenderlos. Entonces haz tu sello según corresponda esta hora de la noche, cuidando tengas que hacer un experimento hazlo de la misma manera, que así no podrás errar.

6) ZAAZENACH : a la 6° hora del día se la llama THAASORON y su ángel gobernante es ZAAZENECH, quien consta de 101550 Duques y otras ordenes sirvientes para atenderlos n, estos estarán divididos dentro de 12 grados de la hora, de los cuales solo mencionaremos a los 12 Duques Jefes de la Orden, que serán suficientes para la practica de esta hora. Sus nombres son los que siguen a continuación: AMONZIH, MENOYIK, PRONESTIX, IVAMENDOR, CHORAOL, DRAMEZOD, TUBERIEL, HUMAZIEL, LENAZIEL, LAMERATOZOD, XERPHIEL ZEZIEL, PALMMON, DRACON, GEMETZOL, GANAVIEL, RUDOZEER, SATMON, quienes cuentan con 2400 sirvientes para atenderlos, cuando te decidas a trabajar y hacer el sello correspondiente a esta sexta hora de la noche, hazlo según lo que te hemos dirigido antes.

7) MENDRION: a la 7° hora de la noche se la llama VENADOR, cuyo Ángel gobernante han llamado MENDRION, quien consta de 101550 de Duques Mayores y sirvientes para atenderlo, que se dividen la hora en 12 Ordenes o Grados, de los cuales solo mencionaremos a 12 de los Duques , y seis de los Marqueses, que serán suficientes para la practica. Sus nombres son los que siguen a continuación: NUMIEL, CHORIEL, GENARITZOS, POUDROZ, MEMESIEL, SOMERIEL, VENTRARIEL, ZACHARIEL, DUBRAZ, MARCHIEL, JONADRIEL, POMONIEL, RAYZIEL, FORNITZOD, AMAPION, IMONYEL, FRAMOCH, MACHMAG, quienes poseen 1860 sirvientes para cumplir sus ordenes. Cuando intentes trabajar con esta 7°, haz tu sellos apropiadamente, de acuerdo con el Momento, grabándole el día, y la hora de la noche según ese año en particular, haz todas tus cosas según como esta ha explicado anteriormente.

8) NARCRIEL: a la 8° octava hora de la noche se la llama XIMALIM y el ángel regente se llama NARCRIEL, quien posee 101550 Duques y otros Súbditos para atender lo, de las cuales solo mencionaremos 12 Duques del Primer Orden, y 6 de sus sucesores, que serán suficientes para la practica. Sus nombres son como siguen: CAMBIEL, NEDARIM, ASTRECON, MARIFIEL, DRAMOZIN, LUSTIZION, AMOLZOM , LEMOZAR, XERNISIEL, KANORFIEL, BUFANOTZOD, JAMODROZ, XANORIZ, PASTRION, THOMAX, HOBRAZIM, ZIMELOZ, GRAMSIEL. Quienes poseen un total de 30200 sirvientes para atender sus ordenes. Cuando intentes practicar en esta 8° hora del día , haz tu sellos para esta hora en particular siguiendo este ejemplo, tal como se te ofrece.

9) PAMIEL: a la 9° Novena hora de la Noche, la llamaron ZESCHAR, y su Ángel regente es PAMIEL. Quien posee 101550 Duques y otros servidores para atenderlos, , estos están divididos en 12 ordenes que se reparten la Hora, de los cuales solo nombraremos n18 de los Grandes Duques . sus nombres son los que siguen: DEMNNAMEALS, ADYAPON, CHERMEL, FENEBROSS, VEMESIEL, CARNARY, MATIEL, XENOROZ, BRANDIEL, EVANDIEL, JAMRIEL, BEFRANZIH, JACHOROZ, XANTHIR, ARMAPIH, ORUCAS, SARAIEL, quienes cuentan con 1320 sirvientes para atenderlos. Cuando te decidas a practicar en esta hora de la noche hazte un sello apropiado al momento particular, siguiendo todos los pasos que te he explicado.

10) IASGNARIM: a la 10° décima hora de la noche se la ha llamado MALCHO, y su ángel Regente es llamado IASGNARIM, quien posee 100 jefes Dúchales y 10 Marqueses, seguidos de muchos sirvientes, de los cuales solo mencionaremos 6 , tres de los primeros y tres del segundo orden, quienes cuentan con una corte de 1628 sirvientes para servirles. Sus nombres son como siguen: LAPHORIEL, EMERZIELM NAMEROIZOD, CHAMERAY, HAZARIEL, VRAMIEL. Entonces hazte el sello y conjura la hora como se te ha referido.

11) DARDARIEL: a la 11° onceava hora de la noche se la llama ALACHO, y el ángel gobernante es DARDACHIEL, quien posee barios Duques, y sirvientes, de los cuales solo mencionaremos 14 de los Duques y 7 de los Marqueses, quienes constan de 4520 sirvientes para atenderlos. Todos ellos son buenos de naturaleza, y obedientes a las Leyes de Dios; sus nombres son: CARDXIEL, PPERMON, ARMIEL, NASTORIEL, CASMIROS, DAMORIEL, FUMAREL, MASRIEL, HARIAZ, DAMER, ALCHUS, EMERIEL, MAVEZOZ, ALAPHAR, HEMAS, DRUCHAS, CARMAN, ELAMIZ, IATRZIUL, LAMERLY, HAMERYTZOD. Entonces cuando quieras trabajar a esta hora hazte un sello apropiado a dicha hora y conjurándolo según se te a ofrecido anteriormente.

12) SARANDIEL: a la 12 hora de la noche se la llama XPHAN , y su ángel Gobernante es llamado SARANDIEL, quien consta de Duques y sirvientes , de los cuales solo mencionaremos 14 de los Duques y 7 de los Marqueses, quienes cuentan con 420 servidores para atenderlos, los cuales se llaman : ADOMEL, DAMASIEL, AMBRIEL, MERIEL, DENARYZOD, ETHARION, KBRIEL, MARACHY, CHABRION, NESTOREL, ZACHRIEL, NAVERIEL, DAMERIH, NAMEL, HARDIEL, ENFRÍAS, IRMANOTZOD, GERDRIEL, DROMIEL, LADROTZOD, MELANAS. Y cuando te decidas a trabajar en esta ultima hora de la noche, fabrícate un sello apropiado para esta hora, observando el día y el tiempo del año, y todas las otras direcciones que te he ofrecido.

LA CONJURACIÓN PAULINA

Oh poderoso y potente Ángel......., quien rige la ......hora del día......., yo el siervo del mas poderoso y grande de los Dioses, te conjuro e instruyo, en el nombre del Altísimo , omnipotente, e inmortal Dios de las Huestes JHVH Tetragrámaton , (*) por el nombre y en el nombre de ese Dios al que le debes obediencia, y por la cabeza de vuestra Marca, y por el sello que marca tu gran poder, y por cada uno de los 7 Ángeles que están parados detrás del Trono de Dios, y por los siete planetas y sus signos y caracteres, y por el ángel que gobierna los signos de las doce casas Zodiacales, que están en ascenso en esta......... hora , en la que ustedes serán tan generosos de venir juntos , y por el permiso Divino , para que se muevan y vengan de cualquier parte del mundo en donde se encuentren, y se manifiesten visibles y pacíficos en esta B ola de Cristal para iluminar mis ojos, hablando con voz inteligible, y para mi entendimiento, y que puedas ser favorable y placentero , para que te pueda contar como un amigo familiar , y mantenerme en constante sociedad con ustedes , de ahora y para todas las veces que yo desee llamarlos para hacerlos visible, para informarme y dirigirme en todas las cosas que veamos correctas, y reguladas por el Creador, y ustedes. Oh tu grande y poderoso ANGEL..... , yo te invoco, y abjuro , comandándote , y poderosamente

te llamo, invocándote a ti , para que abandones tu Orden y desde donde te encuentres, te presentes aquí visiblemente, por este poderoso y sabio símbolo incomprensible, juntamente con el divino Nombre de Dios, el que Era , el que Es, y el que siempre Será. ADONAI, ZABAOTH, ADNY, AMIORAM, HAGIOS AGLA ON TETRAGRÁMATON, y por y en el nombre de PRIMEUMATHON, quien comanda las innumerables huestes del Cielo, cuyo poder y virtud es más efectiva para llamar a las fuerzas comandadas, para que transmita tus rayos perfectamente a mis signos, y tu voz a mis oídos, y a través de este Cristal del Cielo, por el cual yo te pueda ver, y escucharte perfectamente , , por tanto de donde te encuentres, muévete oh poderoso y bendito Ángel......., y por el presente nombre de Dios Jhvh, y por las Dignidades Celestiales, desciende y muéstrate visible y perfectamente comprensible, con forma agradable y cómoda, ante este cristal a par que te vean mis ojos, hablando con voz clara, declarando y aconsejando en todas las incógnitas que yo te pregunte , o requiera de ti, dando por sentado que serán cosas verdaderas y loables, dentro de las leyes de Dios, , el otorgador de grandes Regalos, al cual yo Adoro , y quien esta sobre mi, por esto yo como el sirviente del mas poderoso Dios , de ese mismo Dios que te dio el poder a ti, te conjuro para que vengas junto a mi, a ti y a todos vosotros , para que se manifiesten poderosamente y se presenten con apariencia, para que Yo pueda sellar los con vuestro Santo Ángel O-Alappa-la-man, hallelujah; AMEN.

CONJURA DE LOS DUQUES

Pero antes de invocar algún Duque, tendrás que invocar al Jefe Angélico que gobierna la hora particular del día o la noche, tal cual sigue:

Oh tu poderoso y noble ángel-------, que bajo el decreto del mas Grande de los Reyes de la Gloria, Rigiendo, y Gobernador de esta -........hora del día-------, yo el siervo del mas Poderoso, decido e instruyo a ti , por estos tres poderosos nombres de Dios AGLA ON TETRAGRÁMATON, , y por el poder y virtud de este, te invoco para que me asista y ayudes en mis necesidades y por ti podré , y autoridad , para que te envié, y haga que vengas y aparezcas ante mi, todos o esos Ángeles que yo decida llamar por su nombre que sirven bajo vuestros gobiernos, para que me instruyan , ayuden, y asistan en todas las materias o cosas de acuerdo a sus respectivos oficios tal como Yo decida requerirlos de ustedes o aquellos, los cuales se dirigirán a mi como al Sirviente del mas Alto de los Cielos. Amen

Entonces dirás a continuación*: tu poderoso y potente Ángel....., quien es el .... en el rango y principal Duque rigiendo la divina porción bajo el gran y potente Ángel .... quien es el Principal u poderoso Ángel que gobierna en esta hora----- del----. Yo el Sirviente del mas poderoso y sublime de los Dioses, te conjuro e invoco, y esto es hecho en el Nombre del mas Omnipotente e inmortal Dios de los ejércitos Jhvh Señor (*)* Y así continuaras con el conjuro a partir del asterisco marcado en la *Conjuración Paulina*, y cuando el espíritu se presente, hay que ser cortés y darle la bienvenida, entonces se lo pide el deseo, y cuando este hecho, se le despide de acuerdo con los conjuros de Despedida.

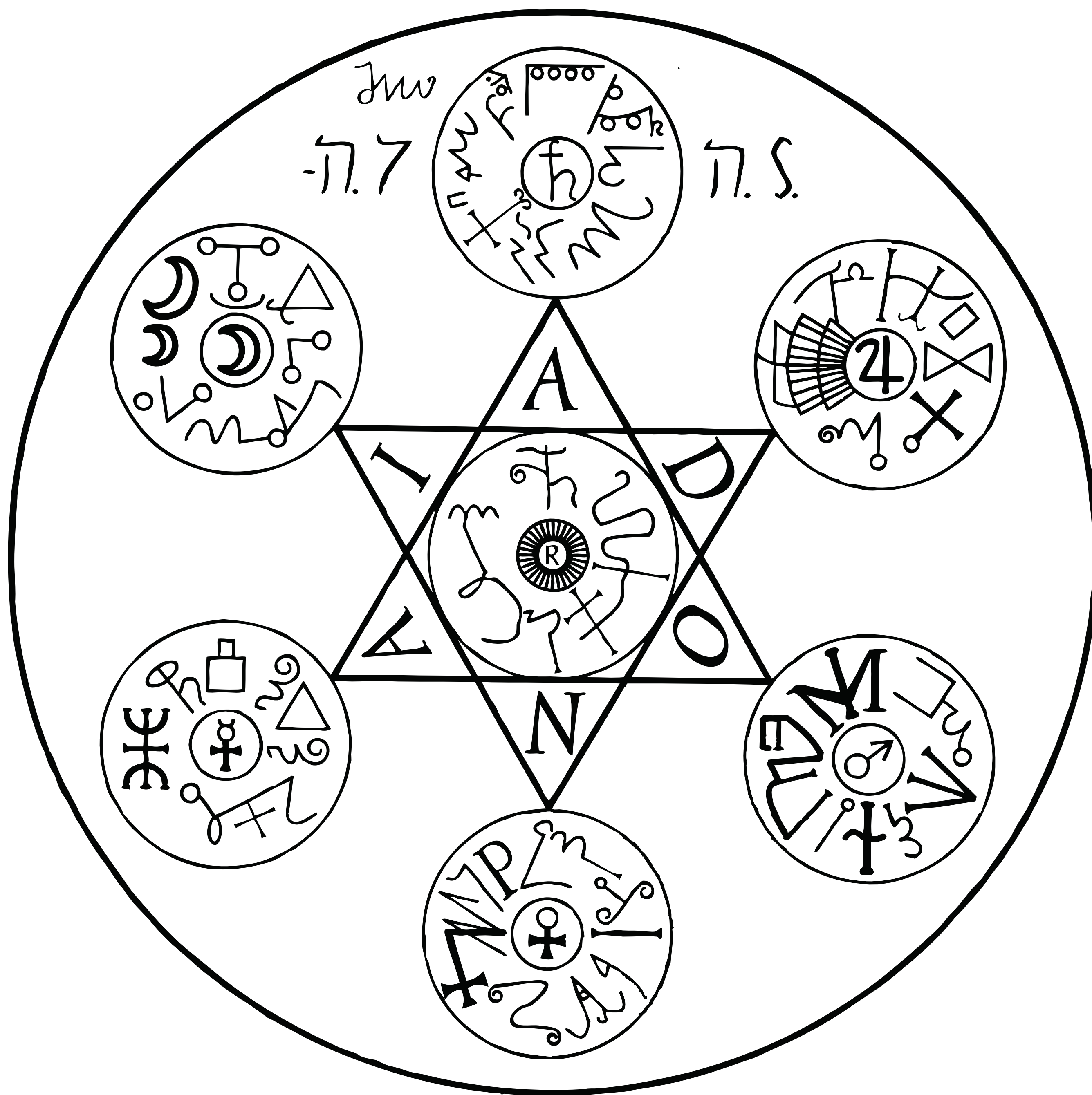
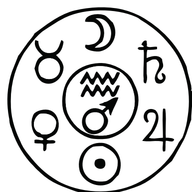
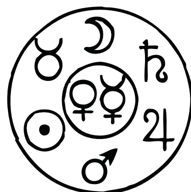
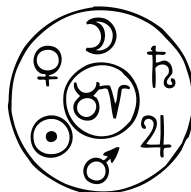


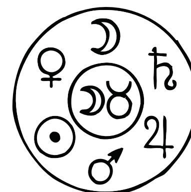
Tabla de la Practica

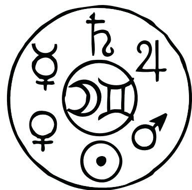
The 24 Hours of Day ○ and Night ● by Name and Angel

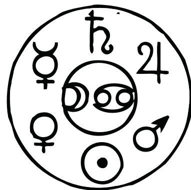

1st hour of Day ○
Angel: Samuel

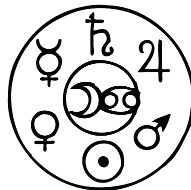

2nd Sovormi ○
Angel: Anael

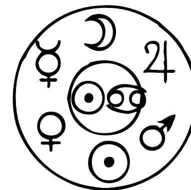

3rd Danter ○
Angel: Vequaniel

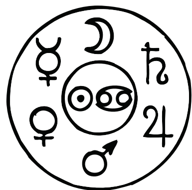

4th Elechin ○
Angel: Varhemiel

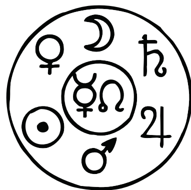

5th Tealeach ○
Angel: Sasquiel

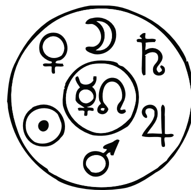

6th Genophorim ○
Angel: Saniel

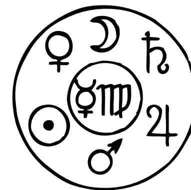

7th Hemarim ○
Angel: Barquiel

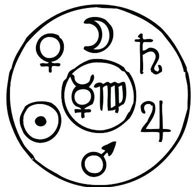

8th Genamin ○
Angel: Osmadiel

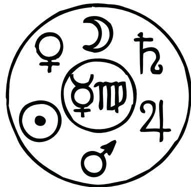

9th Carron ○
Angel: Quagriel

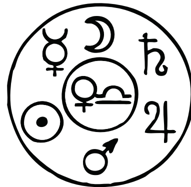

10th Lamathon ○
Angel: Oriel

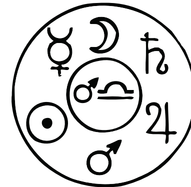

11th Manolohim ○
Angel: Bariel

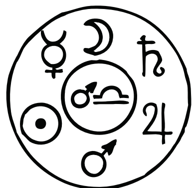

12th Nahalon ○
Angel: Beratiel

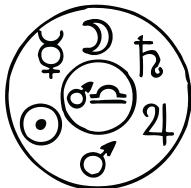

1st Omalhavien ●
Angel: Sagrathan

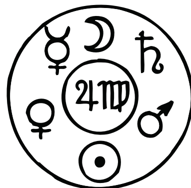

2nd Ponazur ●
Angel: Tartys

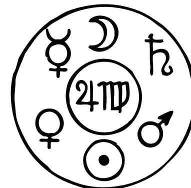

3rd Guabrion ●
Angel: Sarquamech

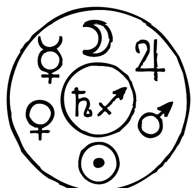

4th Ramersi ●
Angel: Jefischa

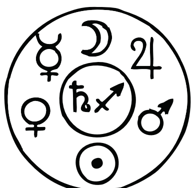

5th Sanayfor ●
Angel: Absdarhon

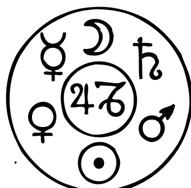

6th Thaasoran ●
Angel: Zaazenach

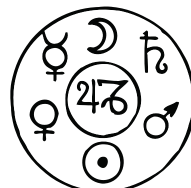

7th Mendrion ●
Angel: Mendrion


8th Xialim ●
Angel: Narcoriel


9th Zeschar ●
Angel: Pamyel


10th Malcho ●
Angel: Lassuarim


11th Macho ●
Angel: Dardariel


12th Xphan ●
Angel: Sarandiel

SEGUNDA PARTE DEL LIBRO III DE SALOMÓN LLAMADO EL ARS PAULINA

Esta segunda parte contiene los Nombres Místicos de los Ángeles de los signos Zodiacales en general, y también de los Ángeles de cada Decena de los Signos en general, los cuales son llamados los Ángeles de los Hombres, porque alguno de estos signos y grados corresponden a cada hombre que haya nacido, por tanto si este sabe los minutos de su nacimiento, podrá saber el Ángel que le gobierna, y de esta forma podrá emplear todas las Artes y Ciencias , de toda la sabiduría y conocimiento que un mortal pueda desear poseer en el mundo. Pero presta atención de que estos Ángeles que les son atribuidos los dominios del Fuego, poseen mas sabiduría de este que los demás, y estos Ángeles de las Aguas poseen mas sabiduría acuática que los restantes, así como los de la Tierra poseen mas poder terreno que los restantes, o los del Aire , poseen mas dominio aéreo que los demás. Y para saber cuales corresponden al fuego, al agua, a la tierra o al aire, deberás observar su naturaleza en el signo y no podrás errar, por tanto los que le son atribuidos a Aries son de naturaleza Ígnea, y así sucesivamente para los restantes, pero si algún planeta se presenta en ese grado ascendente, entonces aquel Ángel se relacionara con ambas naturalezas del Signo y el Planeta, observa la tabla que sigue a continuación , y así podrás obtener tus conclusiones.

PLANETA	MARTE	VENUS	MERCURIO	LUNA	SOL	MERCURIO	VENUS	MARTE	JUPITRER	SATURNO	SATURNO	JUPITER
SIGNO	ARIES	TAURO	GEMINIS	CANCER	LEO	VIRGO	LIBRA	ESCORPIO	SAGITARIO	CAPRICORNIO	ACUARIO	PISCIS
ELEMENTO	FUEGO	TIERRA	AIRE	AGUA	FUEGO	TIERRA	AIRE	AGUA	FUEGO	TIERRA	AIRE	AGUA
ANGEL	AIEL	TUAL	GIEL	CAEL	OL	VIOLL	JAEL	SOSOL	SWAIASEH	CASUIASEH	AUSIM	PASEL

Estos son los 12 Ángeles que le están atribuidos a los 12 signos Zodiacal, pues esos que no poseen los datos de su natividad, hacer uso de estos Ángeles , si al menos saben el Signo de su ascendente. Los otros Ángeles, que les están atribuidos a cada signo del Zodiaco son tal como siguen :

LOS ANGELES DE LOS DECANATOS DEL ZODIACO

	ARIES MARTE	TAURO VENUS	GÉMINIS MERCURIO	CANCER LAUNA	LEO SOL	VIRGO MERCURIO	LIBRA VENUS	ESCORPIO MARTE	SAGITARIO JUPITER	CAPRICORNIO SATURNO	ACUARIO SATURNO	PISCIS JÚPITER
1	BIAL	LETIEL	LATIEL	SACHIAL	MOGHIEL	COLIEL	IBAIACH	TOLIEL	TALIEL	CAHGEL	CHAMEL	LACHIEL
2	GOSIEL	NIYAEL	NAJAEL	MOTIEL	SATIEL	LONAEL	EAGIEL	JONIEL	JAMAEL	TOMAEL	TOSAEL	NOHIEL
3	HACL	SACHIEL	SACHAEL	STIEL	AIEL	NOSAEL	LAHAEL	COSIEL	CASIEL	JAAJAH	JAAJAH	SÁNALE
4	GANIOT	GUELIEL	GUALIEL	SACHIEL	MOCHIEL	SANGIEL	UAVIEL	LAUGAEL	LAUGAEL	CASMEL	CAMIEL	GNASIEL
5	ZACIOT	PONOEL	PAMEL	MOLIEL	SATIEL	KNAPHEL	SAZIEL	NAPHAEL	NAPHADEL	LAMAIH	LASSHIEL	PANGAEL
6	COGNEL	TOXISIEL	TZISIEL	ANIEL	ANIEL	PACHIH	GNACHIEL	SATZIEL	SATZIEL	NAAIH	NAAIH	TZOPHAL
7	TAPHAEL	KINGAEL	KINGAEL	SASAEL	MASIEL	TZAKIEL	GATIEL	GNAKIEL	GNAKIEL	SASAIAL	SAMEL	KPHIAL
8	HAEL	RAPHOEL	RAPHIEL	MAGNAEL	SONGAEL	KRIEL	TZAJAEL	PORIEL	PORIEL	GNAMIEL	GNASHIEL	RATZIEL
9	CALIAL	TOZAEL	GNETIEL	ATHIEL	APHIEL	RATHIEL	ROHIEL	TZTHEL	TZAUGEL	PAAIH	PAAIH	TARAZIEL
10	LARIOT	GONHIEL	BAHIEL	SOBAEL	MOTZIEL	TANGIEL	RALIEL	KINGIEL	KABIEL	TACIEL	TZANIEL	MATHIEL
11	NATHAEL	BORIEL	GORIEL	MAKEL	SOKEL	GNABIEL	TAVAL	ROBIEL	ROGAEL	KINIEL	KAHIEL	BONGAEL
12	SAGNAEL	GOTHIEL	DATHIEL	ARIEL	ARIEL	BAGIEL	GNAMEL	TAGIEL	TADIEL	RIAIH	RAAIH	GOBIEL
13	GABIEL	DAGNAEL	HOGAEL	SOTHIEL	MOTHIEL	GODIEL	BANGIEL	GNADIEL	GNAHOEL	TASHIEL	TAMIEL	DAGIEL
14	PEGIEL	VABIEL	VABIEL	MAGNAEL	SAGEL	DAHIEL	GOPHEL	BOVAEL	BOVAEL	GONAMIEL	GONASTIEL	HADIEL
15	GADIEL	ZEGIEL	ZAGIIL	ABIEL	ABIEL	HOVAEL	DATIEL	GOZIEL	GOZIEL	BAAIH	BAAIH	VAHAIH
16	KHOEL	CHADIEL	CHADIEL	SAGAEL	MAGIEL	VAZIEL	HOKEL	DACHIEL	DACHIEL	CASHIEL	GACNIEL	ZAVAEL
17	LOVIEL	THOIEL	TAHOEL	MADIEL	SADIEL	ZACHIEL	VARZIEL	HOPHIEL	HOPHIEL	DAMIEL	DDASHIEL	CHAZIEL
18	HAZAEL	JAVIEL	JAVIEL	AHIEL	AHOIEL	CHOTIEL	ZETHEL	VAJAEL	VAJAEL	HAAIH	HAAIH	TACHAEL
19	GOCIEL	CHAZIEL	CHAZEL	LAVAEL	MUKEL	TIJEL	CHONGEL	ZACHIEL	ZACHIEL	VASHIEL	AMIEL	JABAEL
20	BOTIEL	BACHIEL	BACHAEL	MAZIEL	SAZIEL	JOCHIEL	TOBIEL	CHABIEL	CHABIEL	ZANNEL	ZASHIEL	CAOAL
21	GIEL	GOTIEL	GOTIEL	ACHIEL	ACHIEL	CABIEL	JAGIEL	TAGIEL	TAGIEL	CHAEL	CHAEL	BACHIEL
22	DACHAEL	DAJEL	DAJOEL	SOTIEL	MATIEL	BAGIEL	CODIEL	JADIEL	JEDIEL	TASHIEL	TAMIEL	GABAEL
23	HABIEL	HACHAEL	HACHAEL	MAJEL	GOEL	GADIEL	BOHEL	CHAEL	CACHAEL	JMOIH	JASHIEL	DAGIEL
24	VAGEL	VABIEL	VABIEL	ACHAEL	ACHAEL	DAHIEL	SAEL	BAVIEL	BAVIEL	CIAIH	CIAIH	HODIEL
25	ZADIEL	ZAGIEL	ZAGIEL	SABIEL	MABIEL	HOVAEL	DAZIEL	GOZAEL	GOZAEL	BOSHAEL	BOMIEL	VAHOIH
26	CHAEL	CHADIEL	CHADIEL	MAGIEL	SAGIEL	VASIEL	HOCHIEL	DACHAEL	DACHAEL	GAMIEL	GASHIEL	ZAVAEL
27	TAVAEL	TOHAEL	TAHIEL	ADIEL	ADIEL	ZACHIEL	VATIEL	HATIEL	HATIEL	DAAEL	DAAEL	CHAZAEL
28	JOZEL	JAVAEL	DAIEL	SAHIEL	MAHIEL	GLOTIEL	ZAEL	VAGNAEL	VADAEL	HOSHAEL	HOMIEL	TACHIO
29	CHIEL	CHAZIEL	HOZIEL	MOVIEL	SAVAEL	TAZAEL	CHOCIAL	ZACHIEL	ZAHAEL	VANNEL	VASHIEL	JALAEL
30	HERIEL	SACHIEL	VACHAEL	AZIEL	AZIOL	JACHIEL	TOHIEL	CASIEL	CHANEL	ZAAIH	ZAAIH	CAJAEL

LOS SELLOS DEL 2° CAPITULO DEL LIBRO DEL ARS PAULINA

Aquí sigue la explicación de los Ángeles de los Signos, y sus sellos tal como sigue a continuación, siendo 12 en total, y no 24 pues corresponden un par para cada Signo. Estos son los 12 sellos atribuidos a los 12 Signos Zodiacales, y correspondientes a los 360 Ángeles de los Grados del Ciclo- los cuales se ordenan de a pares de caras , siendo el cara y seca de 12 monedas o medallones, que serán construidos utilizando aleaciones metálicas, según corresponda al Planeta coronado en el Signo.

1) Fabricaras el primer sello con una onza de acero marciano, junto a dos dracmas de Oro Solar, y dos escrúpulos de cobre venusto, y los fusionaras todos juntos, cuando el Sol entra en el primer Decanato de Aries, en el día martes , y cuando la Luna entre en el noveno o décimo grado de Aries, terminarás de grabarlo y concluirlo.
2) Al segundo sellos lo harás con una onza de cobre Venusto, con un Dracma de estaño de Júpiter, un escrúpulo de Acero Marciano, y dos Dracmas de Oro Solar. Entonces los fundirás juntos en el momento en que el Sol entra en Tauro, y entonces lo terminaras grabando.
3) El tercer sello lo construirás con un Dracma de Oro Solar, y un Dracma de Plata Lunar, fundiéndolos juntos cuando el Sol entra en Géminis, y lo grabaras para cuando la Luna este en Leo o en Piscis.
4) El cuarto sello Lunar , lo fabricaras cuando el Sol entra en Cáncer, en la hora de la Luna, en su día cuando este en ascendente y buen aspecto.
5) Hazte este sello cuando el Sol entra en Leo, de oro solar. Entonces después, cuando Júpiter entra en Piscis, grabaras la primer figura , y el lado anverso lo grabaras cuando la Luna entra en Piscis. No deberá pasar por el fuego, una vez que ya este el oro.
6) Este sexto sello lo fabricaras cuando el Sol entra en Virgo, con un dracma de cobre, una Onza de Oro, dos Dracmas de Plata, y un escrúpulo de estaño. Y los fusionaras en día domingo cuando el sol este exaltado dentro del signo de Virgo. Entonces para cuando mercurio esta bien aspectado en su propio día, lo grabaras las palabras y caracteres tal como están en la figura.
7) El sello de Libra lo harás con Cobre fundido y purificado cuando el Sol este bien aspectado en su propio día en Libra.
8) El sello de Escorpio lo harás de Acero, en horas y día de Marte, cuando el Sol entra en Escorpio, y en esa hora lo grabaras la cara derecha, y para cuando el sol entra en Aries le terminaras el lado anverso.
9) El noveno sello correspondiente a Sagitario, lo harás de estaño puro a la Hora y día en que el Sol entra en sagitario, y lo grabaras en la hora de Júpiter y lo engarzaras en un anillo de Plata para contenerlo.

10) El sello de capricornio , será hecho en Oro y le colocaras un anillo de cobre cuando el Sol entra en Capricornio, y lo Grabaras cuando Saturno este bien aspectado , en su propio día y hora.
11) El sello de Acuario lo harás con una onza de Oro, dos Dracmas de Plomo, un dracma de Acero, y los fusionaras cuando el sol entra en acuario, y lo grabaras cuando Saturno entra en la novena Casa.
12) El ultimo sello correspondiente a Piscis, lo harás cuando el sol entra en el signo de Piscis, con dos dracmas de : Oro, Acero, Cobre y Plata y un escrúpulo de estaño, y los fusionaras cuando el sol este exaltado en Piscis.

LOS ÁNGELES Y GENIOS DE LOS 4 ELEMENTOS

Por tanto ya conoces los Ángeles que gobiernan los Signos y los decanatos y grados de tu Nacimiento, y teniendo el sello listo , correspondiente para ese día , ya estarás preparado para comprender los Ángeles que vienen a continuación.

1) MIGUEL El primero estos genios que vienen de el mundo de Los Silfos del FUEGO, que están en Aries, Leo, y Sagitario, que están gobernadas por Miguel el Gran Ángel, quien es uno de los Jefes de los Mensajeros de Dios, que esta emplazado en Sur, por tanto estos genios serán observados en las primeras horas del domingo y a la octava hora , también en la 3° y 10° de la noche , dirigiéndote hacia su correspondiente cuarto o punto cardinal. Aparecerán con las túnicas Reales en una gran Apariencia, con Serpientes en sus manos, y cabalgando una Quimera, sus ropajes son rojos y una vez cómodos cambiara su apariencia de una hermosa Reina Coronada .
2) VRIEL Segundo : estos genios que son atribuidos a Tauro, Virgo, Capricornio, son del mundo de los gnomos y la TIERRA, que son gobernados por Vriel, quien posee 3 príncipes para atenderlo: ASAIEL, SOCHIEL, Y CASSIEL. Por tanto los genios que están atribuidos a este Ángel y estos signos serán dirigidos hacia el Oeste. Aparecerán como reyes, llevando ribetes verdes y plateados, o también como niños o mujeres que salen de cacería, y serán observados en los días Sábados en la 1° y 8° hora de este, y en la 3° y 10° hora de la noche, en estas horas tendrás que tener privacidad para obtener tus deseos, dirigiéndote a las torres del Oeste.
3) RAPHIEL: estos genios atribuidos a los Signos de Géminis, Libra, y Acuario, son de la Región del AIRE, cuyo soberano es Raphiel, quien posee dos príncipes llamados: SERAPHIEL, Y MIEL. Por tanto estos genios le son atribuidos este ángel, y esos signos serán ser observados de cara al Este, en un día Miércoles a la 1° hora del día, o a la 8° hora, o bien a la 3° hora de la noche , o a la 10° hora. Y aparecerán como Reyes de gran hermosura, hombres jóvenes vestidos de diversos colores pero mayormente como mujeres trascendentales y Divinizadas por su inefable sabiduría y su gran hermosura.
4) GABRIEL: La cuarta y última orden de Genios le son atribuidos a Cáncer, Escorpio, y Phycis, que corresponden a las Regiones de las AGUAS, y son gobernados por GABRIEL, quien tiene debajo de el a SAMAEL, MADIEL, y

MAEL. Por tanto, estos Genios que están bajo estos signos y que son gobernados por Gabriel, deben ser observados los días Lunes, situándose al Norte , en la 1° y 8° hora del día, y en las 3° y 10° hora de la Noche. Aparecerán como Reyes portando vestimentas verdes y plateadas, o como niños, o como mujeres que salen de cacería.

Entonces el próximo lugar, tendremos que observar las temporadas del año de acuerdo con la posición de las Constelaciones Celestes, de lo contrario nuestra labor será en vano; por tanto si se trata de llamar a los Genios del Fuego, es en vano buscarlo en cualquier temporada en que el Sol no este en las Casas Zodiacales de Fuego (Aries, Leo y Sagitario). Pero si acaso quisiera trabajar con los Elementales y Genios de la Tierra, lo haría cuando el Sol haya entrado a alguno de estos signos, Tauro, Virgo, Capricornio. Y así sucesivamente con el resto de los Genios. Por tanto los genios de Naturaleza Ígnea, corresponden al Verano, y los de la Tierra son correspondientes al Otoño, esos genios del Aire, corresponden a la Primavera, y los Elementos de las Aguas corresponden al Invierno. Sus oficios son cumplir los designios de Dios JHVH, tal y cual se cumple en la Naturaleza, y lo que concierne al bien, y a la seguridad de nuestras Vidas, y empleos.

Ahora cuando te decidas a ver a estos Genios, tendrás que prepárate a ti mismo de acuerdo a una determinada manera. Si estos genios son del Fuego, tus demandas deberán de ser por la conservación del cuerpo, o de la persona que quieras, para que no reciba daños del fuego, ni de ninguna arma que este bajo el poder del Fuego. Y teniendo un Sello preparado especialmente, que deberás usar para cuando quieras invocar a los genios, a la manera de Lamen sobre tu Pecho, para hacerlo confirmar por ellos, para que siempre que lo utilice , quede conjurado para no fallar , y le sirva de asistencia y protección para cada ocasión. Pero si este genio es del Aire, su oficio es el de reconciliar amigos, generar amor y afecto entre las personas, y generar el deseo y el amor entre Reyes y Príncipes, y secretas promesas de Matrimonio. Por lo tanto tendremos que preparar un sello acorde para esta Orden de Ángeles, donde lo deberán consagrar y encantar, en la hora y el día observado, donde veremos extraños y maravillosos efectos. Y así sucesivamente con los otros 2 genios. Y cuando la hora haya llegado en la que tu harías el experimento para ver a los genios, mira hacia el cuarto cardinal que corresponda a los Genios, y con oraciones a Dios , serán conmovidos a presentarse ante ti, y tendrás que buscarlo en la oración para que te ilumine, y te convierta en sabio y entendedor se los misterios místicos y ciencias de la Naturaleza. A continuación una forma posible de Oración, para llamar a los Genios de los cuartos y el tiempo, con el cual el exorcista puede llamar a los Genios dentro de la Bola de Cristal. Esta oración podrá ser alterada según la voluntad del operador, tan solo está aquí como un ejemplo.

LA ORACIÓN:

Oh , tu Grande y Bendito -------------mi Ángel guardián, a quien suplico que descienda de las Santas Mansiones Celestiales, y con sus influencias Sagradas, se presente en mi Bola de Cristal, para contemplar vuestra gloria, y disfrutar de vuestra compañía, ayuda y asistencia, asistiéndome ahora, y de ahora en adelanta, hasta el fin, y mas halla.. Oh tu que te encuentras mas alla del cuarto cielo, y conoces el secreto de ELANAEL, tu que cabalgas en las alas del viento, tu que eres grandioso y poderoso entre los cielos, y en la región sublunar ven y desciende y preséntate ante mi, que humildemente te invoco y te deseo, sabiendo que todos mis deseos están de acuerdo con Dios, y que haré meritos en la sociedad a la que pertenezco, sabiendo que mis acciones y deseos, son reales, puras santificadas, antes ustedes, tráiganme vuestra presencia externa y conversen con migo, yo uno de vuestros sumisos discípulos, y por el Nombre de Dios, JHVH, y por los poderosos Carros de los Vivientes del Cielo, que cantan sin cesar : OH ALAPPA-LA-MAN-HALLELUJAH. Amen.

♈

AXXI

FONVA GOR . KAETALO : PERIT :

♉

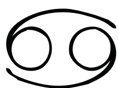
seme

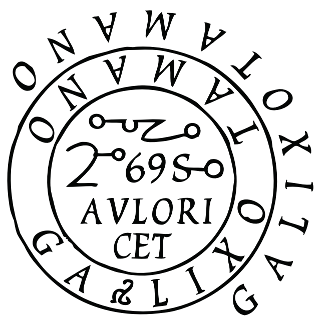
♊

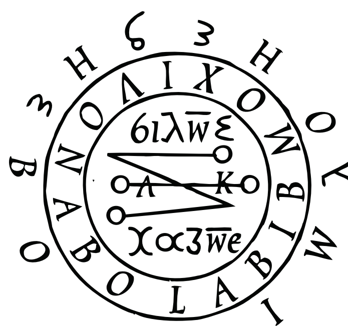
SALL

VETAG

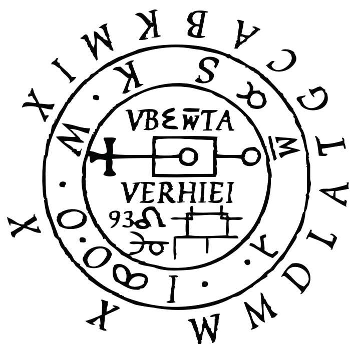
IRAMO

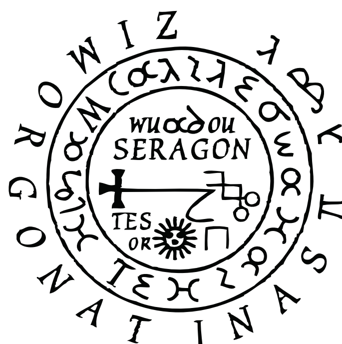


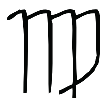

AVLORI
CET

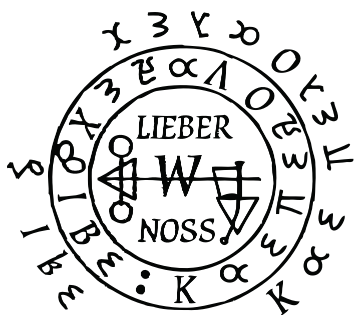


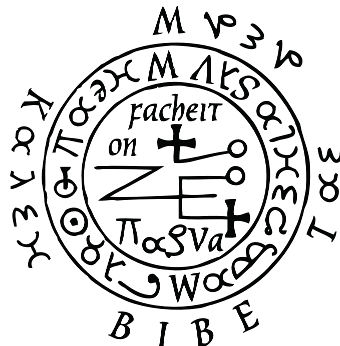



VERHIEI

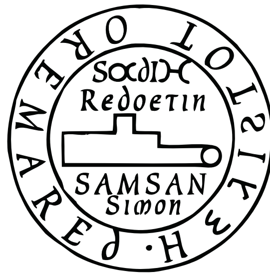

SERAGON
TES
OR

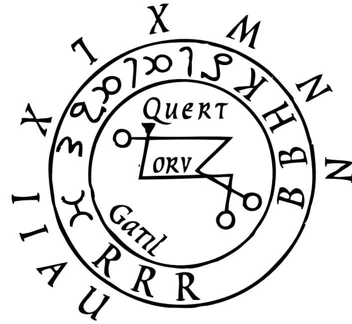



LIEBER
NOSS

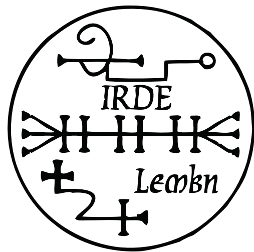

facheit
on
BIBE

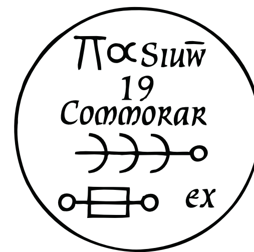
♎


Redoetin
SAMSAN
Simon

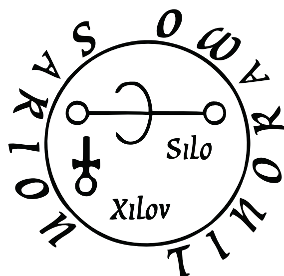

QUERT
ORV

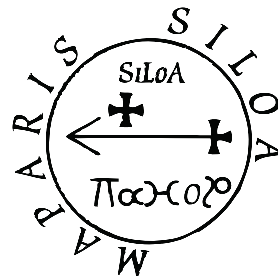
♏


IRDE
Lembn

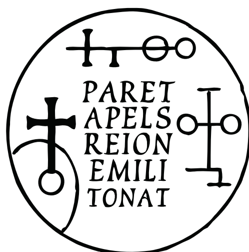

19
Commorar
ex

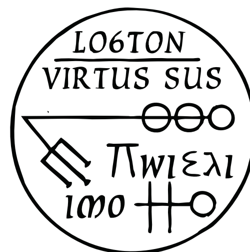
♐


Silo
Xilov


SILOA
SILOA
MAPARIS

♑

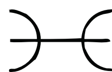

PARET
APELS
REION
EMILI
TONAT

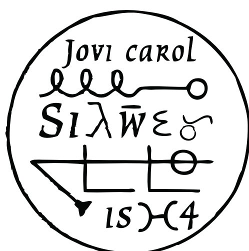

VIRTUS SUS




PER ELI
Jorebamoltis
capram


AVGOVRAS




Jovi carol


ISSVBRIOR

Ars Almadel : libro IV del Lemegeton

Aquí comienza, la cuarta parte de este Libro,

la cual es llamada Ars Almadel de Salomón.

Atraves de este arte Salomón obtuvo gran sabiduría de los Ángeles Jefes que gobiernan las cuatro altitudes del mundo. Deberás saber que existen cuatro altitudes las cuales representan las cuatro esquinas del mundo, Oeste, Este, Norte y Sur. Estos están divididos en 12 partes, es decir cada punto cardinal está dividido en tres partes. Y los ángeles de cada una de estas partes tienen su particular virtud y poderes, tal como se demostrará a continuación.

Hazte un Almadel de pura cera muy blanca, pero los otros deberán coloreados de acuerdo a la altitud correspondiente. Habrá de medir cuatro pulgadas cuadradas por 6 pulgadas, y en cada esquina habrá un hoyo, y entre medio de los hoyos escribirás con una pluma nueva las palabras y nombres de Dios que se te darán a continuación. Todo esto se llevará a cabo en el día y la hora del Sol. En el lado Este, escribirás los nombres de ADNY ALHIM PINE, y entre los orificios del lado Sur, escribirás los nombres: HALION, HELOY, HELY, y para la cara Oeste JOD, HOD, AGLA, y para la cara Norte escribe: TETRAGRÁMATON SHADAY, JAH.

Y entremedio del primero y las partes restantes dibujaras el pantáculo de Salomón, y entremedio del primer cuarto escribe la palabra ANABONA, y en el medio del Almadel dibuja una estrella de seis ángulos y en medio de ella un triángulo que contendrá los siguientes nombres de Dios, HELL, HELION, ADONAIJ, y este último contiene a su alrededor la figura de seis ángulos, tal y como está representado en el siguiente ejemplo.

Y con la cera restante se deberán hace cuatro velas. Y deberán ser del mismo color que el Almadel. Dividirás la cera en tres partes, una para hacer el Almadel y las dos partes restantes para hacer las velas. Y de cada vela habrá de emerger un soporte o pie para sostener el Almadel.

Una vez hecho esto, lo próximo será hacer un sello de puro oro o plata (pero el oro es mejor) sobre el cual estarán grabados los nombres HELLION, HELLULION, ADONAIJ.

La primera Altitud se llama Chora Orientis o la Altitud del Este. Y para hacer un experimento en este Chora deberá ser hecho en el día y la hora del Sol. Y los poderes y oficio de estos ángeles harán que todas las cosas sean fructíferas, y incrementaran tanto la capacidad de los animales como la de los vegetales en materia de creación y generación, ayudando al nacimiento de los niños y convirtiendo a las mujeres infértiles en fértiles.

Y sus nombres son ALIMIEL, GABRIEL, BARACHIEL, LEBES, HELISON.

Y recuerda que no deberás rezarle a ningún otro ángel excepto a aquellos que pertenecen a la Altitud que deseas invocar.

Y cuando operes, monta las cuatro velas sobre los cuatro candelabros, teniendo cuidado de no encenderlas antes de que haya comenzado la operación. Entonces colocaras el Almadel entremedio de las cuatro velas, sobre los cuatro soportes o protuberancias de las velas y colocaras el sello dorado sobre el Almadel. Habiendo preparado con anterioridad la invocación que habrá de leerse sobre pergamino virgen, enciende las velas y lee la invocación.

Y cuando aparezca el ángel, aparecerá con la forma de un ángel cargando en su mano el banderín o bandera con una cruz blanca, su cuerpo cubierto con una túnica clara, y su cara blanca y brillante, y una corona de rosas sobre su cabeza. El ángel será percibido por primera vez como una especie de niebla que asciende sobre el Almadel.

Entonces el exorcista deberá tener lista una vasija de barro, del mismo color que el Almadel la cual contendrá carbón ardiente, pero no demasiado porque pudiera derretir la cera del Almadel. Entonces sobre el carbón se colocarán tres granos de incienso haciendo que el humo pase por entre los agujeros y acaricie delicadamente el sello. Y tan pronto como el ángel pueda olerlo comenzara a hablar en voz baja, preguntando cuál es tu deseo y porque haz llamado a los príncipes y gobernadores de esta altura.

Entonces les responderás diciendo: *Deseo que me sean concedidos todos mis deseos, todo por lo que rezo, de acuerdo a lo que ha sido declarado por vuestro oficio, si es del agrado de Dios….* Seguido de los detalles particulares del pedido, rezando con humildad por todo lo que es justo y legal y lo que abras de obtener de él.

Pero si no apareciera entonces tomaras el sello y harás con el tres o cuatro marcas sobre las velas, y atraves de este artilugio el ángel aparecerá como fue antes dicho. Y durante su partida, el ángel llenará el local con un dulce y placentero aroma, el cual podrá ser olfateado por un periodo largo de tiempo.

Hay que hacer notar que el sello dorado sirve y es usado en todas las operaciones de las cuatro altitudes. El color de la primera altitud o Chora, es lila-blanco, el de la segunda es rojo rosado, el de la tercera es verde mezclado con un color blanco dorado, el cuarto Chora es negro mezclado con un poco de verde.

Sobre la Segunda Chora o Altitud

Las otras tres altitudes junto con sus signos y príncipes ejercen su poder sobre los bienes y las riquezas, pueden hace a cualquier hombre, pobre o rico. El primer Chora sirve para incrementar y dar fertilidad, pero el segundo Chora disminuye todas las cosas y causa infertilidad. Cualquiera que desee trabajar con los tres Chora o altitudes siguientes deberá hacerlo en un domingo, de la manera que ya fue explicada más arriba. Pero no debe pedirse nada que sea contrario a Dios o a sus leyes, solo las cosas que Dios ya ha otorgado de acuerdo al curso de la naturaleza.

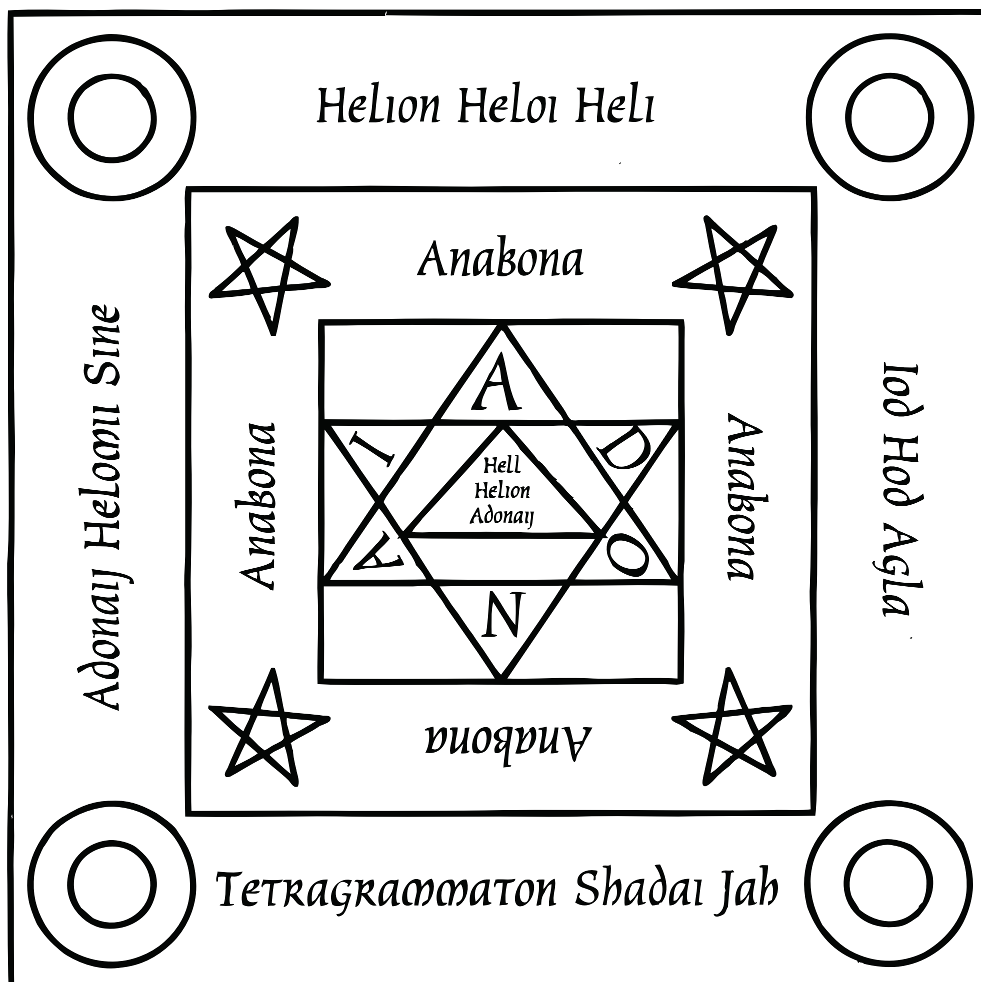
Toda los objetos a ser usados deberán ser del mismo color del Almadel. Los príncipes del segundo Chora son APHRIZA, GENON, GERON, ARMON, GEREIMON. Cuando trabajes con ellos, te arrodillaras frente al Almadel, con ropas del mismo color pues la aparición ocurrirá en ese mismo color. Y cuando allá aparecido (el ángel) pon una vasija de barro debajo del Almadel con carbón y tres granos de incienso tal como fue explicado anteriormente.

El ángel de la segunda altitud aparece en la forma de un niño joven con ropas de satín de un color rojo-rosado, con una corona de flores rojas sobre su cabeza. Su rostro mira hacia el cielo y también es de un color rojizo, redonda y de un esplendor brillante como los rayos del sol.

Antes de partir el le hablara al exorcista diciendo, *Yo soy tu amigo y tu hermano.* He iluminara los alrededores con su esplendor y dejara un aroma placentero que perdurara por largo tiempo sobre sus cabezas.

Sobre la Tercera Chora o Altitud

En esta chora se debe hacer como en las demás. Los angeles de esta altitud son ELIPHANIASAI, GELOMIROS, GEDOBONAI, TARANAVA Y ELOMINA. Ellos aparecen con la forma de niños pequeños o mujeres pequeñas vestidas de verde y plata y coronas de hojas de laurel. Parecen estar mirando un poco hacia habajo. Y hablan diciéndole al exorcista las mismas cosas que los otros han dicho y dejan un perfume dulce a su paso.


Helion Heloi Heli
Anabona
A
I
D
Hell
Helion
Adonaij
A
O
N
Anabona
Anabona
Anabona
Adonaij Helomii Sine
Iod Hod Agla
Tetragrammaton Shadai Jah

Almadel

Sobre la Cuarta Chora o Altitud

En este Chora deberá hacer como en los demás, y los ángeles de este Chora son: BARCAHIEL, GEDIEL, GEDIEL, DELIEL Y CAPITIEL. Ellos aparecen con la forma de pequeños niños varones. Sus ropas son de color negro mezcladas con verde, y en sus manos llevan un pájaro desnudo; sus cabezas emiten alrededor suyo una luz brillante de diversos colores. Dejan a su paso un olor dulce, pero algo distinto que los de los demás.

TABLA DE LOS ANGELES DE LAS CUATRO ALTITUDES DEL ALMADEL

	ALTITUD	NOMBRE DE ALTITUD	COLOR	DIA Y HORA	ANGELES	IMAGEN	OFICIOS
1	ESTE AIRE	CHORA ORIENTIS	BLANCO LUMINOSO	SOL	ALIMIEL, GABRIEL, BARACHIEL, LEBES, HELISON.	ANGELES	FRUCTIFICACIÓN GENERACIÓN
2	OESTE TIERRA	OCCIDENTE	ROJO ROSADO	MERCURIO	APHIRIZA, GENON, GERON, ARMON, GEREIMON.	NIÑOS CORONADOS	AMISTA RICOS Y PODEROSO.
3	NORTE AGUA	SEPTENTRIÓN	NEGRO AL VERDE	SATURN	BARCAHIEL, GEDIEL, GEDIEL, DELIEL, CAPITIEL,	ADOLESCENTES HOMBRES	
4	SUR FUEGO	MEDIODIA	VERDE ESMERALDA	MARTE	ELIFHANIASAI, GELOMIROS, GEDOBONAI, TARANAVA , ELOMINA.	NIÑOS O MUJERES.	

En total hay 12 Príncipes que se reparten las 4 altitudes; y se distribuyen el oficio entre ellos, cada uno gobernando 30 días al año. Ahora sería en vano llamar a alguno de estos Ángeles, a no ser que se trate de aquellos que gobiernan en ese periodo, pues cada altitud o punto cardinal tiene un limite de tiempo, de acuerdo con los 12 signos zodiacales que rigen el cielo, y en esos ciclos es el Sol el que está dentro, y que están esos Ángeles acordes a los signos, y que podrán ser invocados.

Entonces, por ejemplo: suponte que yo deseo llamar a los 2 primeros de los 5 Ángeles, que corresponden a la Primera Chora o Altitud; entonces elegiré al primer domingo de marzo después de que el sol haya entrado a Aries, entonces hago la experimentación, y si es su deseo lo repite el siguiente domingo. Y para los otros dos Ángeles que corresponden a las medias de la primera Altitud, lo haré en domingo, luego de que el sol haya entrado en Tauro, para el mes de Abril ; pero si deseo llamar a los últimos dos de la primera altitud, lo haré en los domingos de Mayo, luego de que el sol haya entrado en Géminis.
Has lo mismo para las demás altitudes y Ángeles, pues todos siguen el mismo procedimiento. Pero debes tener en cuenta, que las Altitudes poseen nombres construidos especialmente según las posiciones astrológicas de los cuerpos celestes, haciendo así un Carácter. Por cuanto cuando los ángeles escuchan los nombres de Dios que le son atribuidos, ellos escuchan por virtud de ese Carácter. Por tanto, es en vano llamar algún Ángel o Espíritu, a no ser que sepas el nombre correcto. Por esto presta atención a la Conjuración que te escribo a continuación.

INVOCACIÓN

Oh tu grande y bendito Ángel de Dios ---, que gobiernas como principal ángel gobernante en la (primera, segunda etc.)Chora o Altitud, yo soy el sirviente del mas Alto , Dios ADONAIJ, HELOIM, PINE, a quien le debes obediencia, y quien es el distribuidor de todas las cosas tanto en el cielo, la tierra o el infierno, te invoco, te conjuro y te llamo para que aparezcas inmediatamente por la virtud y el poder de Dios , ADONAI, ALOHIM, Y PINE, y te comando por El, a quien tu obedeces, pues gobierna sobre ti como un Rey en el divino poder de Dios, para que desciendas de tu lugar en las alturas y que vengas a mi, y que te muestres de manera visible, aquí dentro de mi bola de cristal, en tu propia forma y gloria, hablando con voz audible e inteligible para mi entendimiento.

Oh tu poderoso ángel ---, que has sido ordenado por Dios para gobernar sobre todos los animales, vegetales y minerales, y a permitirles a ellos y a todas las criaturas de Dios a que fructifiquen y prosperen de acuerdo a sus naturalezas; yo el sirviente del Mas Elevado Dios , al cual tu obedeces , te comando para que abandones tu mansión celeste, y me enseñes y muestres todas las cosas, que yo te pida que me expliques. Siempre y cuando sean acordes con tu oficio y Dios así lo permita. Oh tu, el sirviente de la Misericordia, yo humildemente te comando e invoco por estos sacros nombres de dios: ADONAI, ALOHIM, PINE: Y también te convoco, a través del poderoso nombre de ANABONA, para que aparezcas visible a mis ojos, en tu verdadera y gloriosa forma angelical, y hablando en audible e inteligible voz, para asistirme de manera familiar , amigable, para ayudarme en la familia, mis amistades, mis negocios, en la sociedad, la comunidad, y que me instruyas , ahora y siempre, para que me informes y corrijas de mi ignorancia, y depravada inteligencia, juzgándome y entendiéndome, y para que me asistas

siempre, incluso en los misterios de Adonai, rey de reyes, dador de todos los bienes, dígnate a concederme tu generosa y paternal misericordia.
Por esto Oh, tu bendito ángel (nombre del ángel), se amigable para conmigo, tanto como Dios te conceda poder y presencia, para aparecer, de manera que yo pueda cantar a coro con los santos ángeles: O MAPPA LAMEN, ALELLUIAH, AMEN.

Cuando aparezca, recuerda ofrecerle un justo entretenimiento, y pídele solo lo que sea justo y solo lo que sea propio a su oficio. Y habrás de obtenerlo.

Y así acaba el cuarto libro llamado El Almadel del Rey Salomón.